40 БРОЙ 2, ФЕВРУАРИ 2004, цена 4 лв.

PC CLUB

2 ДИСКА
1,4 ГИГАБАЙТА
демо игри, цели игри, актуализации, MODификации, клипове, програми
700 MB ЦЕЛИ ИГРИ

игри на месеца
Beyond GOOD & EVIL
Бунтове и конспирации в красив и лесен екшън

Legacy of Kain DEFIANCE
Кървава вампирска сага

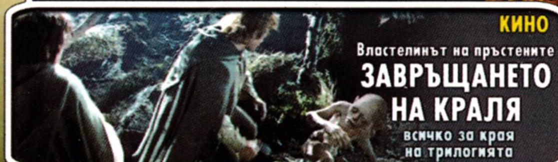
DEUS EX 2

в аванс
Hitman 3 CONTRACTS

тестове
- Perimeter
- Airline 69
- SpellForce
- Blade & Sword
- Space Rangers
- Mysterious Journey 2
- Urban Freestyle Soccer
- Postal 2: Share the Pain

One Must Fall BATTLEGROUNDS

ТЕСТ
безмилостни битки в древния Рим
GLADIATOR
SWORD OF VENGEANCE


КИНО
Властелинът на пръстените
ЗАВРЪЩАНЕТО НА КРАЛЯ
всичко за края на трилогията

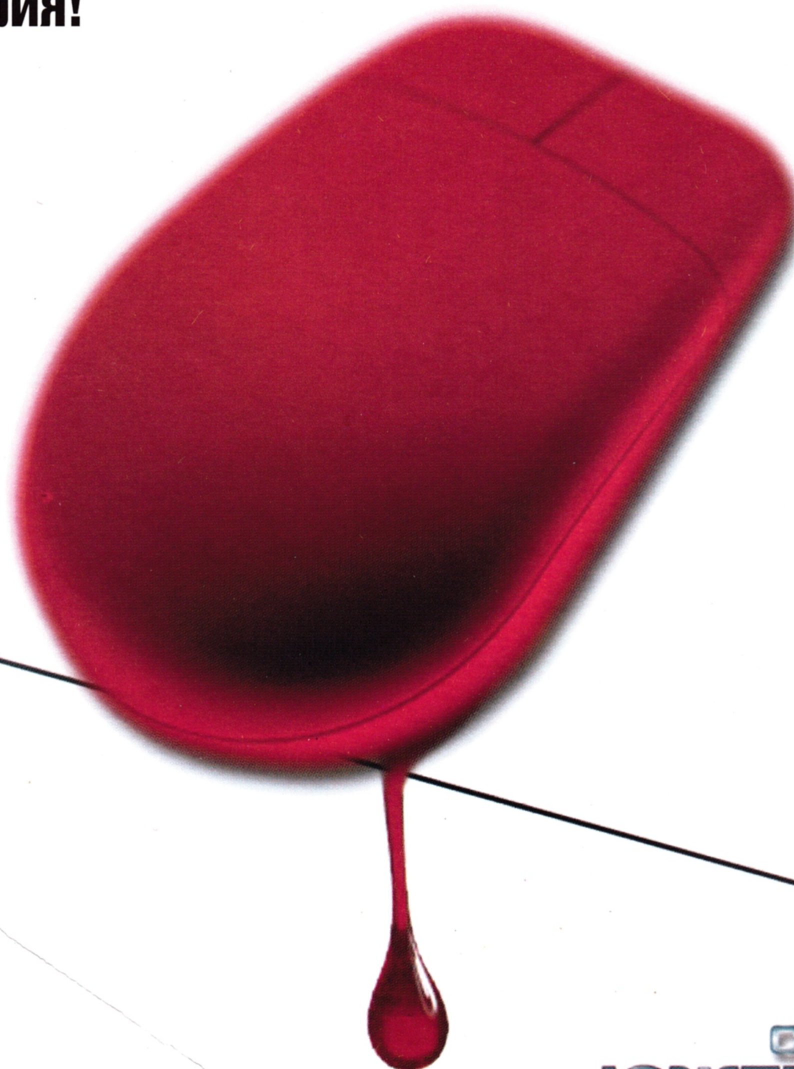

ТЕСТ
Armed & Dangerous
12 000 патрона, много хумор и психопатични роботи в новия екшън на ветераните LucasArts

в броя още
Taxi Racer 2
Postal 2: Share the Pain
Pax Romana | Firestarter


ISSN 1311982-6
9 771311 982002 >

става страшно...

Най-бързите europe.battle.net сървъри за WarCraft III, Diablo II и StarCraft в София!



WarCraft III Reign of Chaos
през сървърите
battle.net
CPU Athlon 1800+
Video Geforce 4Ti
95 компютъра
10 зали



Ул. "Райко Алексиев" 13 (зад кино "Изток") тел.: 713 761
www.clubsoutherncross.com

Legacy of Kain: Defiance



Най-после игра с двата вампира

стр. 16

Beyond Good & Evil



Красива репортерка разкрива мрачни конспирации

стр. 28

Завръщането на Краля



Перфектен филм, но с няколко условия и уговорки

стр. 54

News Club

Game Club

Fan Club

Multimedia Club



PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Ангел Тодоров, Георги Даскалов, Иван Цирков, Иван Поборников

Предпечат: Кр. Харизанов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Контакти: тел. 9262325 Продажби: Жак Прес ООД, **тел.** 736433 Реклама: Диана Нинова, тел. 0887833476 Издава Никола Дърпатов

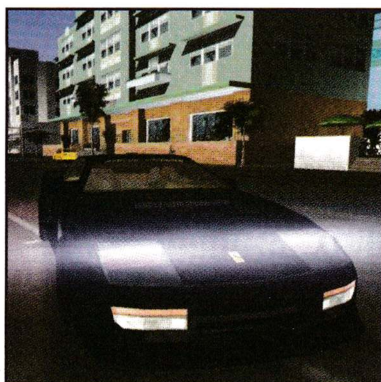
PC CLUB EXPRESS

Natural Selection ще става платена игра



Това стана ясно по празниците. Популярният MOD за Half-Life ще излезе скоро в своята трета версия, която ще продължи да е безплатна, но с това авантата ще свърши. Авторите на MOD-а смятат след това да пресъздадат идеята на Natural Selection в комерсиална игра, която обаче няма да е базирана на Half-Life, а ще използва някоя от далеч по-модерните в техническо отношение технологии на големите производители.

Още GTA



Take 2 потвърдиха, че догодина ще пуснат нова игра от поредицата Grand Theft Auto. За момента все още не е уточнено за кои платформи ще се появи наследникът на Vice City, но най-вероятно заглавието първо ще излезе за PlayStation 2, а няколко месеца по-късно и за PC. Освен това Take 2 потвърдиха, че се работи по Hidden & Dangerous 3 и че екшънът Manhunt ще излезе и за PC.

Duke Nukem Forever може би през 2005

Това стана ясно от изказване на Джефи Лапин от Take 2. Според него 3D Realms били заявили, че ще са готови с играта до края на 2004 г. Само минути по-късно на форума на 3D Realms съобщението бе опровергано от Джо Сиглер, който отново заяви, че дата за излизане на Duke Forever няма и че фирмата няма намерение на този етап да се ангажира с такава. С други думи, сапунката около Duke продължава с пълна сила...

Doom 3 на 14 април?



Според online магазина EBGames, който официално е препоръчан на геймърите от ID Software, Doom 3 ще бъде доставян на клиенти в САЩ на 14 април 2004 г. Тази дата не е официално потвърдена от ID Software, но като се имат предвид близките връзки между двете фирми, вероятно не става дума за чиста спекулация от страна на търговците. В същото време официалният сайт на Doom 3 бе обновен с картинки и познатото ни от E3 филмче.

Конкуренция за Colin McRae Rally



Тя иде под формата на Richard Burns Rally, което трябва да излезе през следващата пролет. Самият Ричърд Бърнс от известно време няма проблеми на пистата с Колин в реалното световно първенство и сега очевидно се надява да го изпревари и при компютърните игри. Пистите в Richard Burns Rally ще бъдат издържани в истинско 3D, а освен това авторите на играта обещават невероятно реалистична физика на колите, които пък от своя страна ще са 1:1 с оригиналите от Световното първенство.

The Sims 2 през март



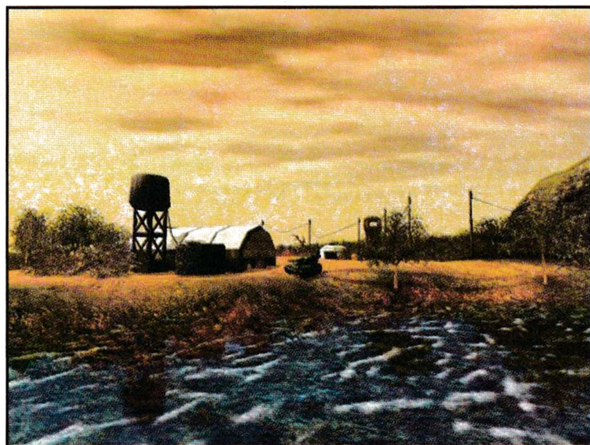
Новите приключения на Sim-овете започват след 3 месеца. Това стана ясно от съобщение за пресата на EA в Германия. Любопитното е, че тази дата не е потвърдена официално от Maxis.

Splinter Cell 2 в началото на пролетта



Новите приключения на Сам Фишър ще се появят на пазара само след 2-3 месеца. Това стана ясно от публикувано вчера съобщение на UbiSoft, които обещават Pandora Tomorrow да се появи в началото на второто тримесечие на 2004 г.

Ground Control 2 през второто тримесечие



Vivendi и Massive Entertainment започнаха вече да бият рекламната камбана за второто издание на Ground Control, което се очаква да излезе в средата на годината. Първият Ground Control се прочу като една от най-иновативните стратегии в реално време, но така и не успя да стане масов хит. Така само след няколко месеца ще можем да разберем дали наследникът ще има по-различна съдба.

Microsoft продава Asheron's Call



Microsoft продаде правата върху online ролевата игра Asheron's Call на програмистите от Turbine. Според официалната информация потребителите на играта няма да усетят промяната на собственика, а от Turbine вече обявиха, че работят по разширения на игралния свят на Asheron's Call.

Продължение на Call of Duty

Activision потвърдиха официално, че суперхитовия екшън Call of Duty ще се сдобие с продължение. За момента Infinity Ward все още се потят върху XBox версията на първия Call of Duty, но веднага след завършването й ще се заемат и с втората част.

Mohrhuhn куест :)

След шокиращите успехи на досегашните игри от поредицата Mohrhuhn Phenomedia решиха да издадат и... куест с пернатите създания! Играта се нарича "Съкровището на фараона" и вече е на пазара в Германия. Лошата новина е, че куестът ще е изцяло на немски и английска версия като че ли не се предвижда, така че учете спешно езика на Гьоте и Шилер...

Още Хари Потър

Electronic Arts обявиха официално, че вече се работи на пълна пара по нова игра от поредицата Хари Потър. Тя ще е по актуалната книга от серията и подобно на своите предшественици като жанр ще е екшън приключение. Като дата на излизане е посочен март 2004 г.

Подробности за Service Pack 2 за Windows XP

Microsoft публикуваха подробности за съдържанието на Service Pack 2 за WindowsXP, който се очаква през първото полугодие на 2004 г. Според документа SP2 ще акцентира върху цялостното подобряване на сигурността на Windows като специално внимание е обърнато на Интернет. Актуализиран е вграденият Firewall, предлага се Pop Up Blocker, а също така изцяло преработен ActiveX, който досега създаваше огромно количество проблеми с вируси.

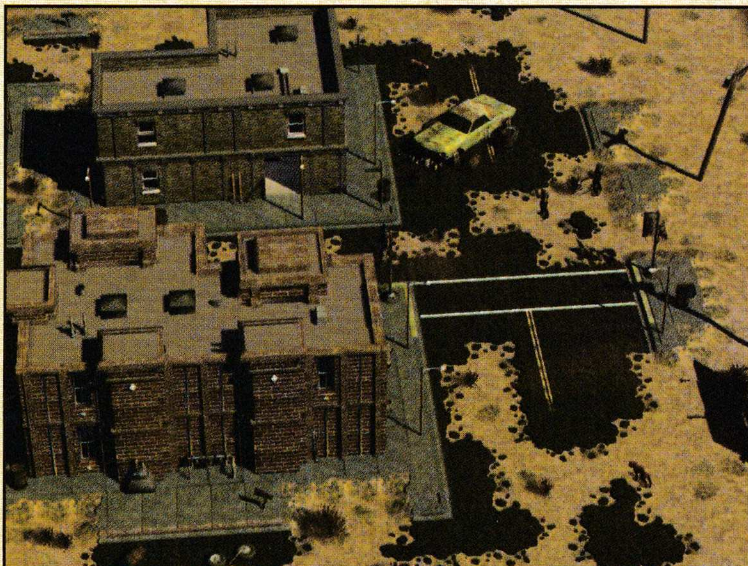
Ще има Mafia 2

Това съобщи чешката фирма Illusion Softworks, която вече усилено работи по продължението на гангстерския епос. Дата на излизане, както и повече подробности за геймплея се очакват през следващите месеци.

Игра на "Има-нема" с Fallout 3

Първо дойде шокът. Interplay ни в клин ни в ръкав като коледен подарък сервираха на феновете на Fallout, че разработката на третата част на култовата поредица е прекратена, а Black Isle са закрити като фирма. На следващия ден сапунката продължи като служители на Black Isle пуснаха в Интернет картинки от работната версия на Fallout 3, както и инфо за играта, която вероятно така и никога няма да се появи. Така бързичко се заформи сериозен скандал.

След масовите протести на геймърите относно прекратяването на разработката на Fallout 3 Interplay пуснаха становище, че Black Isle въпреки всичко не били съвсем закрити (във фирмата са оставени 2-ма (двама) служители) и че статусът на Fallout 3 все още подлежал на дискусия. Според същото становище мениджмънтът на Interplay щял да направи всичко, което е във финансовите му възможности, за да има още игри във вселената на Fallout, но не гарантира, че ще постигне някакви резултати. Истината в случая е по-скоро, че игри ще има, но за... конзоли. Такова заглавие е екшънът Fallout: Brotherhood of Steel, който се разработва от външна фирма по поръчка на Interplay.



Излезлият преди около година Hitman 2: Silent Assassin надмина очакванията на доста хора. И защо не, след като бе продължение на доста сполучлива игра, която страдаше единствено от тромаво управление и зле реализирана камера, но за сметка на това бе изпълнена с добри идеи и предлагаше добра графика и несравнима атмосфера.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com
Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

HITMAN III CONTRACTS

Лъскавото кубе отново ще е на мода тази пролет

■ Eidos/IO Interactive ■ www.hitmancontracts.com ■ tactital shooter ■ TRD: пролет 2004

След успеха на втората серия нямаше как Io Interactive да не се замислят над още едно продължение, което да зарадва феновете на гологлавия убиец през идващата пролет.

И все пак сюжетът на първата игра като че ли беше по-интересен. Там геймърите имаха възможност да се запознаят с номер 47 (който всъщност имаше навика да се представя като Тобайъс Рийпър) – генетичен експеримент, създаден да бъде перфектния атентатор. Разбира се, както показва името (по-скоро номерът) на главния герой, той не е единственият подобен килър. Но за сметка на това е единственият, успял да се измъкне от лабораторията. Както се разбира впоследствие – с пълното съзнание на създателя си. В продължението Silent Assassin номер 47 трябваше да открие отвлечения от мафията игумен на манастира, в който той се бе отдал на разкаянието и по изключение подрязваше рози вместо хора. Логичното завръщане в бизнеса се оказа полезно за много хора и се разбра, че именно това е търсеният от враговете на 47 ефект. За съжаление не е известно много от историята на третата част от поредицата, като единствената официална информация е, че приключението ще започне в Париж. Номер 47 е сериозно ранен и съвсем сам, разчитайки на смъртоносните си умения, ще трябва да се измъкне от множество ситуации. Разбира се, всяка от тях би могла да му коства живота, но поемането на рискове е нещо, в което нашият герой е доказано добър. Надявам се, че 47 няма да има амнезия (отново) и в началото да бъде принуден да си припомня колко лош може да бъде. То това стана доста модерно напоследък. Но пък авторите на историята твърдят, че

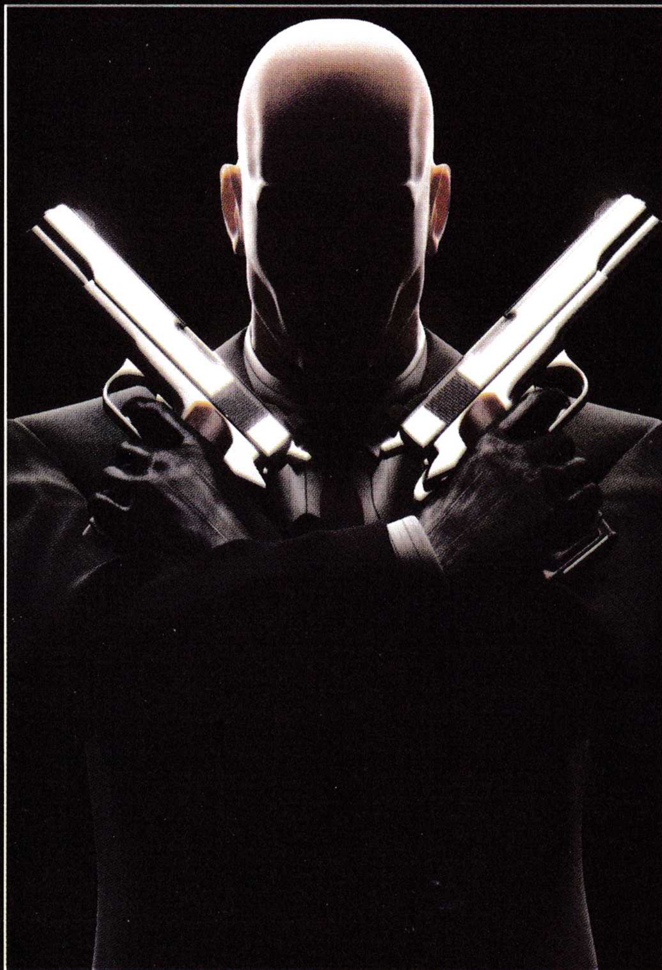
новият сюжет ще бъде по-епичен и увлекателен от предишните

Би било доста интересно, особено след обещанията атмосферата на Contracts да е по-близка до оригинала, отколкото до Hitman 2.

Твърди се, че тук ще бъде обърнато по-сериозно внимание на облика и характера на главния герой, като той ще бъде представен в нова, по-мрачна светлина. Колкото и да е стилен и с известно чувство за хумор, в същината си той е безчувствена машина за убийства и това ще бъде подчертано.

Разбира се, какво би бил един наемен убиец без подходящ арсенал или така наречените "tools of the trade"? За съжаление не е известно с какви "инструменти" ще разполага 47, но е сигурно, че отново ще разчита както на огнестрелни, така и на такива за близък бой – и следователно – значително по-безшумни. Твърди се, че арсеналът ще бъде разширен спрямо втората част, което е много добра новина, тъй като дори и там вече беше внушителен. Отново ще присъстват задължителните нож, струна от пиано, хлороформ. Всъщност тези оръжия в предните игри бяха основно употребяваните, тъй като за главния герой бе поважно работата да бъде свършена без излишни убийства, водещи до нежелано подозрение и принудителна употреба на груба сила, а понякога и разчитане на голяма доза късмет. Все пак има огромна разлика между "убиец" и "касапин". И макар минаването на мисиите като "тих атентатор" да не бе задължително, то определено бе по-стилният вариант. Освен това правеше геймплея по-лесен в дългосрочен план, а във втората игра беше и единственият начин да се сдобиете с някои уникални оръжия. И все пак най-хубавото нещо в геймплея на Hitman си остава възможността да минавате всяка една мисия по различни начини, като никой не ви ограничава в избора ви. Обещанията са, че в третата част ще има още по-голяма свобода в това отношение. Твърдения като "единствената граница ще е вашата креативност" със сигурност са доста преувеличени, но и в предишните игри имаше достатъчно разнообразие в подходите, за да имате стимул да изиграете играта няколко пъти, а това е повече от достатъчно. Да не забравяме, че основната идея е да се даде възможност на играча да играе по самостоятелно избран начин. Може би за първи път ще видим и нелинейна история, защото това беше слабо място в предишните игри.

Contracts ще разполага с нов графичен енджин (по-вероятно подобрен вариант на стария) и ако се съди по първите две игри, ще предлага доста добра графика. До момента поредицата никога не е била на върха в това отношение, но винаги е била над средното ниво. Разработчиците намекват, че това вероятно ще се промени в положителна насока. Нивата ще бъдат много по-обширни и комплексни, като новият енджин е разработван основно с идеята да ги показва в цялата им прелест. Да се надяваме, че това наистина означава добър левъл дизайн, красива графика и поносими системни изисквания. Освен това ще има и много други технически новости, в това число и съвсем нова технология, която ще позволи подетайлни модели на героите. По управлението също е поработено и според авторите то е подобрено значително, въпреки че и във втората част вече беше достатъчно практично. Играта се очаква да излезе тази пролет за Xbox, PS2 и най-важното – за PC. Искрено се надявам, че когато това стане, ще прочетете доста позитивно ревю на страниците на нашето списание.



The Source

За пръв път...
се страхувам
истински
за живота си!

Всички говорят само за
НЕПОЗНАТИЯ

Той можел да предвиди
всеки твой ход

Бил бърз като гадна
мисъл...

и нечовешки силен

Оръжията
и амунициите
му никога
не свършвали!

DOOM

И най-важното -

колкото и пъти
да го убиеш...

ТОЙ ВИНАГИ ВЪЗКРЪСВАЛ!!!

Глупости!

Тая нова
синтетична
дрога нещо
не ти понася

Чакай, чух
нещо

BANG BANG

Какво
става?!!!

Ще се видим
в
The Source

СЛЕДВА ПРОДЪЛЖЕНИЕ



Perimeter

или революцията сред RTS-игрите?



■ K-D LAB/Codemasters ■ www.codemasters.com/perimeter ■ RTS ■ TRD: Q1 2004

"От появата на Dune 2 досега няма почти никакви значителни промени в RTS жанра. Не ни разбирайте погрешно, жанрът много се разви, но всъщност не можете да наречете това революция. В новите продукти има винаги все едни и същи подобрения – нови единици, нови сгради, повече мисии, по-добра графика и т.н. Ние вярваме, че Perimeter, от своя страна, ще се превърне в мост, който ще ни отведе до съвсем ново поколение RTS игри."
1С Company

Иван Поборников
goodevil@mail.bg

Както сами виждате от горния цитат, Perimeter е амбициозен проект, имащ за цел да извиси света на компютърните стратегии, до съвсем нови висоти. Това определено не е никак лека задача, но все пак е хубаво, че в наши дни се намират и хора, които наистина искат да се опитат да направят нещо, извън рамките на досегашните клишета. Играта е в процес на разработка вече повече от 2 години, а нейни автори са руснаците от K-D LAB, които усилено си сътрудничат и с най-големия разпространител на игри за територията на тяхната родина – 1С Company. За разпространението на играта из останалите части на света пък ще се погрижат хората от Codemasters. Преди обаче да започна да говоря за каквото и да било друго, ще се опитам подробно да ви запозная с историята.

Действието ни пренася 1 000 г. напред, в далечното бъдеще на Земята, когато напредъкът на човечеството е достигнал невъобразими измерения. В началото на 3000 г. всичко започва с построяването на специални съоръжения, наречени Коридорите, с които хората успяват да отворят път към съвсем непознат до този момент свят. Самият той обаче не се намирал някъде из необятните пространства на космоса, а е бил странно субпространствено измерение. По своята структура то представлявало поредица от намиращи се един до друг уникални мини-светове. Откритието му наистина било нещо невероятно. Посредством Коридорите хората можели спокойно да пътуват между Земята и новото измерение. В него те може ли да остават колкото си поискат. Една от необикновените особености на този свят обаче била, че неговите странни форми и релефни образувания, по някакъв тайнствен начин били следствие от историческото развитие на разумния живот на Земята. Невероятно, но се оказало, че в това пространство са се отпечатали всички по-значими събития, идеи, страхове и преживявания, които са се случили на човечеството във всеки един по-важен момент от неговото съществуване. Пейзажите и образуванията на всеки мини-свят всъщност са били материално отражение на някое преломно историческо събитие, отделно подсъзнателно преживяване или пък голяма мечта. Това били и причината учените да нарекат всичко това

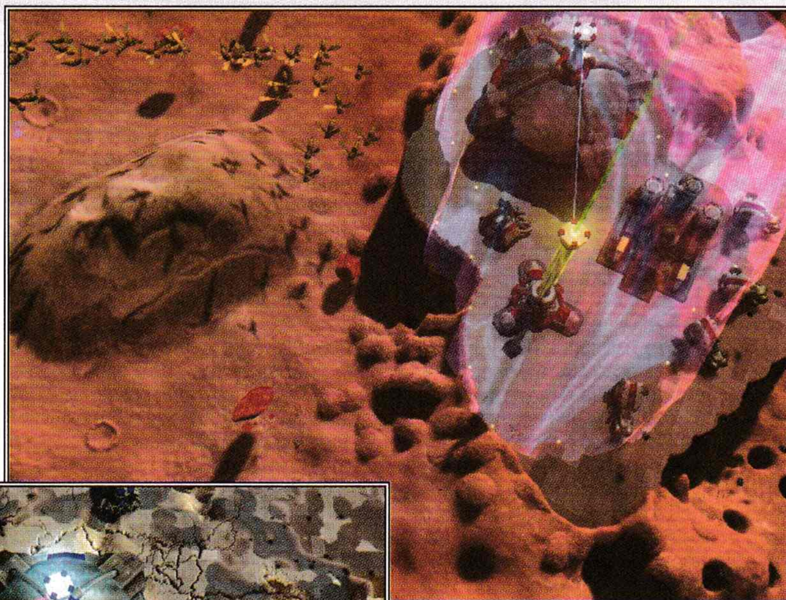
психосфера на Земята

Тя се превърнала в масов обществен интерес, подобно на космоса и космонавтиката през XX век. Били изпратени много хора и учени, които трябвало да изследват новооткрития свят. Скоро обаче станало ясно, че той определено не е някое спокойно райско кътче. Ако природният ландшафт на тази Психосфера се е формирал с течение на времето под въздействието на земните събития, то непосредственото присъствие на мислещ човек предизвиквало вторично формиране на това пространство, което имало по-динамичен характер. Пред самите учени започвали да се материализират техните собствени подсъзнателни мисли. Интересното било, че конкретната реакция на Психосферата зависела и от съзнанието на конкретния индивид. Грубо казано, ако човек е лош, то и реакцията на Психсферата ще бъде съответстваща. Тя се изразявала в появата на изключително многообразие от форми и същества, започвайки от безобидни растения и завършвайки с ужасяващи пълчища от чудовища. Физически тези образования нямали никакво отношение със земните раз-


▼ Битки ще трябва да водите и срещу неутралните единици, които постоянно ще срещате из картата.



▲ На някои места от картата terraforming-ът ще става по-бързо.



▲ В играта единиците ще могат да се транформират още на бойното боле.



▲ Околната среда е адски променлива!

бирания изобщо за материята, но те се пораждали именно от самото човешко подсъзнание. И въпреки всичко хората продължавали да изследват пространствата на Психосферата. Много от тях направо се преселили да живеят там. Дори били създадени специални психозатвори, където затворниците на практика се побърквали от срещата си с подсъзнателното си Аз.

В същото време на Земята настъпила криза

Различни събития, които се случили там, били причината животът просто да стане нетърпим. За много от хората досегашният им дом се превърнал в същински ад, от който те жадували да се махнат. Някои учени считали, че някъде из Психосферата има специален Коридор, който води до далечна планета, намираща се в същото физическо пространство като това на Земята. Така се образувало Движението на Изхода – движение, което искало да намери нов спокоен дом за човечеството. През това време в Психосферата започнали да се случват странни и опасни неща. Персоналът, обслужващ Коридорите, започнал бързо да мутира. На земята започнали все по-често да навлизат странни същества. Доскоро безопасната флора и фауна в Психосферата започнала да става агресивна.

▼ Енергията е основният ресурс в играта, от който се нуждаят шестте враждуващи помежду си раси, за да оцелеят.



Земните пространства около Коридорите пък започнали да придобиват все по-странни свойства. Затова се взело важно решение – в рамките на 24 часа да се унищожат всички Коридори! За хилядите хора от Движението на Изхода това била последната възможност, да се измъкнат от неприятната им Земя. Всичко се организирало адски бързо и успели да преминат през Коридорите, броени мигове преди те да бъдат унищожени за винаги. Вече нямало връщане назад!

Тъй като унищожаването на Коридорите станало много бързо, много от хора, намиращи се в Психосферата, не могли да се измъкнат на време. От психо-затворите пък били освободени всички престъпници и така всички се обединили от общата кауза за намирането на нов човешки дом. Но свойствата на околния свят да материализира човешкото подсъзнание, се засилили още повече при наличието на такава разнородна маса. Поради тази причина с наличната технология и материал хората успяли да построят 6 Фрейма – огромни подвижни градове, в които не само можели да живеят по време на дългия си път, но и да се предпазват от неблагоприятните образования и свойства на Психосферата. Така Движението на Изхода поело по своя дълг път в търсене на новия дом...

В общи линии това може да се каже, че ще представлява историята на Perimeter, която лично на мен ми се струва доста интересна. Самата игра ще има за цел да ни разкаже още по-подробно за самото Движение на Изхода и неговото премеждия из необикновеното пространство на Психосферата. Ще стане ясно, защо след като тези 6 Фрейма са се придвижвали в началото заедно, в един момент са решили да се разделят и всеки да поеме по свой собствен път. Каква е била причината всички Фреймове да живеят в тотална изолация един от друг, в продължение на много години? Вследствие на това всеки един от тях се е развил абсолютно независимо от останалите. Всъщност

тези 6 Фрейма ще бъдат и игралните раси в Perimeter!

На този етап те все още нямат свои имена, но е ясно, че всички те ще бъдат абсолютно уникални и много различни един от друг. Ще притежават специфични белези и особености, които ще бъдат строго характерни за всеки от тях.

Първото нещо, което трябва да се каже за Perimeter, е, че това ще бъде първата по рода си стратегия, в която теренът няма да бъде статична площ, върху която просто ще извършвате строеж на сгради, добив на ресурси, производство на армия и т.н. В Perimeter игралният терен ще бъде част от геймплея! Съвсем не е случайно, че авторите определят своя продукт не като "Real Time Strategy", а като "Real Terraforming Strategy" т.е. стратегия, основаваща се на "terraforming" (земеформиране). Какво значи това? Че ще можете да моделирате и променяте терена в играта така, както сметнете за добре.

Релефът ще се променя в реално време!

Например в един момент на дадено място може да има хълм, но след изстрела на някое оръдие, същият този хълм просто вече може и да го

няма! Авторите твърдят, че понякога, в края на дадена мисия, просто няма да можете да разпознаете картата, на която сте започнали да играете. Това, разбира се, ще се дължи единствено на събитията, които са се случили по време на мисията, в следствие на които са се появили и самите изменениата на релефа по картата.

Всяка игра ще започва с избиране на подходящо място, където да можете да разположите своята база (тоест Фрейма, в който живеят хората). След като изберете най-изгодното стратегическо място, следва самото поставяне на базата върху земята. В този момент специални единици ще започнат да обработват психосферния релеф, така че да се получи нужната за поставянето на базата специфична площ. Освен от него всеки вид сграда, който ще искате да построите, ще се нуждае и от издълбаването на конкретен тип "земно гнездо", в което тя ще трябва да бъде положена.

Единственият и основен ресурс в Perimeter ще бъде Енергията. Нейното набавяне ще става от земята, благодарение на специални единици и съоръжения. Тя, както се досещате, ще ви е необходима за абсолютно всичко – за строежа на сгради, производството на единици, поддържане на защитните системи и т.н. Колкото по-голяма е вашата база и колкото повече армия имате, толкова повече Енергия ще ви е необходима, за да ги поддържате в действие. Завземайки колкото се може по-голяма площ от картата, практически придобивате възможност да си набавяте и повече Енергия.

Самите единици в играта най-общо ще се поделят на 3 големи групи – "войници", "офицери" и "техници". Конкретни unit-и за всяка една от групите на този етап не са известни, но по пътя на логиката можем да заключим, че с военното дело ще бъдат натоварени "войнишката" и "офицерската" група, а единиците от "техническата" ще се грижат за terraforming-а, енергоснабдяването, строежа на нови постройки и др. За военните единици има по-специална особеност и тя е, че те ще могат

да се трансформират

от един тип в друг, и то на самото бойно поле. За тази цел освен достатъчно количество Енергия, ще трябва да разполагате и с нужните за това нанотехнологични ъпгрейди, които да ви позволят трансформацията. Например в разгара на дадена битка, можете да преобразувате вашите наземни танкове в летящи единици, които светкавично да унищожат противниковите uniti-и, които не могат да атакуват добре по въздух. Имайте предвид, че и противникът може да направи същото. В това отношение играта ще предлага изключително богат избор от стратегии и тактики, с които да можете да се надхитряте с вашите опоненти.

Защитните системи, както и самите бази, ще играят ГОЛЯМА роля! Освен че с подходящи машини ще можете да си изкопаете най-обикновен примитивен ров около своята база, ще разполагате и със специални енергийни полета, които ще обграждат цялата ви база. Тези куполовидни защитни полета на практика ще бъдат абсолютно непробиваеми за противниковите атаки. Разбира се, за да могат да функционират нормално, ще трябва да им осигурите и нужното за това количество Енергия. За да победите противника, определено няма да е достатъчно просто да стоварите армията си пред неговата база. Ако направите това, още преди да сте произвели какъвто и де е било изстрел, противниковите защитни системи вече ще са се активирали, с което на практика се обезсмисля и цялата ви атака. С това тактиките в играта стават наистина доста интересни. Например един от начините за преодоляване на защитните противникови полета ще бъде посредством пускането на специално подземно торпедо, което, движейки се под земята, в един момент ще изникне насред противниковата база, предизвиквайки взрив, с фатални последици.



▲ WarCraft 3 и C&C Generals вече няма да са самотни съперници, водещи ожесточени спорове, за това коя е стратегията с най-красива 3D-графика.



▲ Всяка една база в играта ще разполага със специално защитно поле, което ще я предпазва от почти всяка вражеска атака.



▲ Сградите ще могат да се строят само върху предварително обработена преди това площ.



▲ Постройките в главната база ще бъдат свързани посредством специална енергийни лъчи, които не бива да бъдат прекъсвани.

Съдейки по трейлърите и картинките от играта, определено може да се каже, че това ще бъде една от най-добре изглеждащите 3D-стратегии, изобщо излизали някога!

Графиката ще бъде нещо наистина великолепно!

Авторите са си измайсторили собствен графичен енджин, който освен станалите вече задължителни динамични сенки и осветление, ще предлага и някои наистина спиращи дъха ефекти. Най-големият, разбира се, си остава абсолютно уникалната възможност терените в играта постоянно да се променят пред очите на играча!

Дали обещанията на руснаците от K-D LAB за революция на RTS жанра ще се сбъднат, предстои да научим съвсем скоро. Ако всичко върви по план, играта би трябвало да се появи на бял свят, някъде в самото начало на 2004 г. На хартия Perimeter изглежда наистина многообещаващо: интересна история и геймплей, невероятна и много ефектна 3D-графика, управление на хиляди единици, разнообразни и постоянно променящи се терени (terraforming), 6 различни раси, естествено multiplayer и още много др. Ще видим обаче как ще стоят нещата на практика.

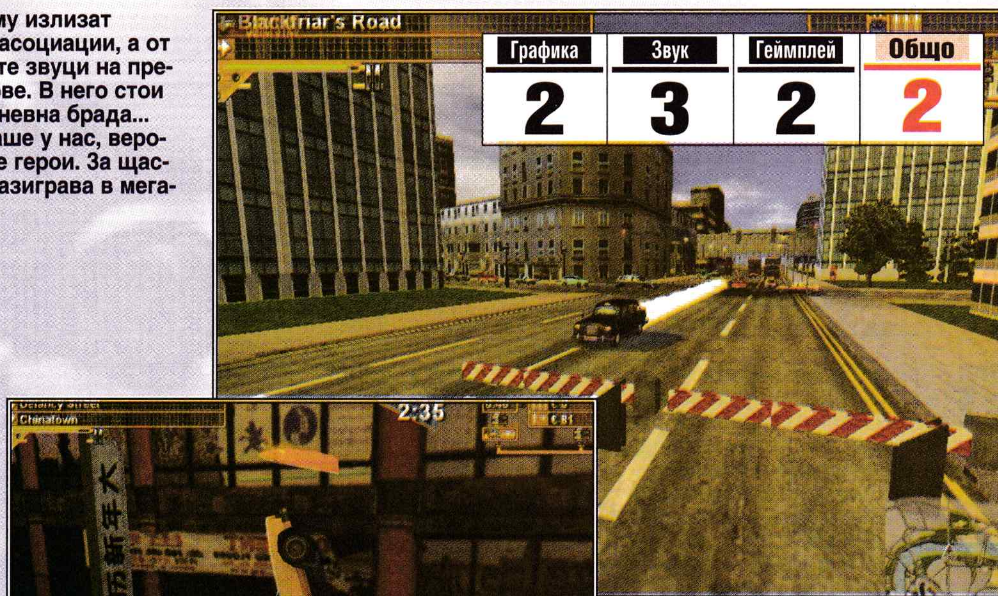
NewYork Taxi Racer 2

Bakshishi in action...

■ Team 6 ■ www.team6-games.com ■ P3 750 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ Racing ■ 1 CD

То е жълто и очукано, от ауспуха му излизат странни миризми, навяващи бобени асоциации, а от вътрешността му се носят ритмичните звуци на превърнали се в класика поп-фолк хитове. В него стои странен тип, с кървясали очи и тридневна брада... Ако действието на играта се развиваше у нас, вероятно така щяха да изглеждат нашите герои. За щастие или пък не, уличният екшън се разиграва в мегаполиси като Лондон и Ню Йорк.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg



Не спират да ме учудват непрестанните опити на разни пишман-разработчици да създават меко казано посредствени игри, след което да се скъсват да ги хвалят по всички възможни начини. В конкретния случай хората, сътворили яката излагация Taxi Racer 2, се наричат Team 6. Техният подход не представлява нищо ново. Просто вземаш идеята от някоя игра (в случая конзолния хит – Crazy Taxi), поразваляш геймплея, правиш някаква измислена графика и резултатът е налице. Като капак на всичко продаваш играта като две отделни – Taxi Racer 2 – New York и London.

В самото начало можете да избирате между две персони. Cabqueen Anna е първата героиня, която би следвало да бъде шофьор на такси, но нейният външен вид подсказва, че тя спокойно би могла да изкара някой допълнителен долар и с други услуги. Другият герой носи глуповатото име Evil Harry. Правейки този жизненоважен избор, трябва да знаете, че с всеки шофьор върви съответното превозно средство, което ще бъде ваш верен помощник в тежкия и нерадостен труд на таксиджия в голям град. В играта присъстват също други герои и коли. Аз лично нямах достатъчно търпение и нерви за късане да проверя какви точно са те, но като гледам стартовата двойка, не мисля, че съм изгубил кой знае какво.

След като прегледах сайта на производителя, поне за миг си помислих, че би било твърде хубаво графиката в Taxi Racer 2 поне малко да прилича на поместените там излъскани картинки. Уви, всякакви подобни мисли трябва да бъдат забравени, тъй като гледката, която очаква всеки дръзнал да се докосне до таксиджийската сага, е повече от трагична. Ръбати и откровено недодялани автомобили, измислени пей-



зажи, сред които от време на време се появява някоя забележителност от съответния град и трафик, състоящ се от минимален брой повтарящи се возила и пешеходци, изглеждащи

толкова жалко, че по-добре да ги няма,

това е печалната визия на Taxi Racer 2. Положението със звука е малко по-добро, но това не означава, че може да впечатли.

Управлението на така наречените автомобили е колосална трагедия. Всяко докосване до клавиатурата води до такива резки завои, че преобръщанията и сблъсъците са неизменна част от играта. След като пробвате Taxi Racer 2, ще се убедите, че нашите таксиметрови шофьори са истински ангелчета в сравнение с извергите, които вършеят по улиците на световните столици. С безумно лошия контрол върху колата някак се свиква, но е безкрайно трудно да се възприеме тоталното безсмислие, което са сътворили юначагите от Team 6 по отношение на геймплея. В интерес на истината друго и не може да се очаква от игра, в която основната идея е да возите разни хора, да събирате пари и от време на време да вземате и използвате появяващите си Power-ups.

В Taxi Racer 2 няма тръпка, няма предизвикателство, няма дори нещо съвсем дребно, което би могло да си струва изхабеното време. Поне според мен най-вероятният начин тази игра да бъде харесана е да попадне на някой извънредно отчаян почитател на виртуалното таксиджийство.



SpellForce

THE ORDER OF DAWN

The Good, the Bad and the Ugly

■ Phenomic Game Development/JoWooD Productions ■ spellforce.jowood.com ■ P3 1000, 256 MB RAM, 32 MB Video ■ RPG/RTS ■ 2 CDs

Вероятно се чудите какво общо има филмът The Good, the Bad and the Ugly отпреди почти 40 години с играта SpellForce: The Order of Dawn, нали? Просто асоциации! Това е верният отговор. Защото в разпространяваната от JoWooD игра ще намерите както много хубави неща, така и сериозни слабости; но ще намерите и 2-3 проблема, абсолютно непростими за разпространител с претенции.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Графика	4
Звук	4
Геймплей	4
Общо	4

Предполагам, че някои от читателите ни са попрочели вече тук-там нещичко за играта и след моя увод са изпаднали в още по-голямо недоумение. "Ами ние прочетохме само суперлативи! А посочените недостатъци бяха толкова дребни, че направо не си струва да им се обръща внимание! А тук четем bad и ugly! На какво да вярваме?" Не е нужно да вярвате на каквото и да е било. Просто прочетете по-нататък и сами си направете изводите.

Но нека да караме подред и да започнем със сюжета – ВЕЛИКОЛЕПЕН! Разбира се темата е вечната борба между Злото и Доброто, но без това едва ли някоя игра не може мине. Е, и ние не можем да минем без малко предистория. Десетилетия наред Светът... не, не е на Диска, но така и не разбрах как точно се е наричал, затова ще използвам просто "Свят". Та десетилетия наред Светът бил управляван от Кръга на Тринадесетте – магьосници с мощ, съизмерима с тази на боговете! Докато един ден в древните текстове били открити сведения за Convocation – ритуал, даващ наистина безгранична власт в ръцете на този, който успее да го изпълни. И тринадесетте магьосници започнали безмилостна война помежду си в стремежа си да запазят силата на Convocation само за себе си. Хора, орки, тролове, undeads и демони били въвлечени в нея, но войниците все не били достатъчни. Затова били създадени Руните. Те съдържали в себе си душите на силни воини и всеки от тях, докато съществувала и неговата руна. За да се използва една руна, трябвало само специален Монумент и магическа енергия – rune power. Бързо били създадени многобройни Монументи и огромни армии от rune warriors се сражавали години наред... Докато един ден ритуалът на Convocation бил изпълнен – но вместо мощ и сила той донесъл само разруха и опустошение. От целия Свят останали само малобройни разпокъсани острови, повечето руни и огромните армии изчезнали и дори много от Тринадесетте загинали...





И сега, осем години след разрушителния ритуал сме вече наистина в играта. Един от оцелелите Тринадесет – Великият Маг Rohen се опитва да поправи стореното. Негова е и заслугата за това, че

разпокъсаните острови отново са свързани помежду си

със система от телепортационни портали. Но нещо не е наред... Странни орди от метални чудовища нападат запазените селища... Какво са те? Дали са само остатъци от старите армии? Какво ново зло ще сполети оцелелите островчета от някогашния Свят? Необходим е Protector – и един Rune Warrior отново е извикан от небитието. Този Воин е и нашият главен герой. Той е запазил най-ценното от своите събратя – безсмъртието си, но за разлика от тях сам притежава собствената си руна и така има свобода на волята си и е господар на действията си...

Оттук нататък ще предприемете интересно пътешествие из двадесет и един острова – от високи планини и зелени поля през гъстите гори на елфите до опустошените земи и покритите с вкаменена лава острови, чиито единствени обитатели са многобройни undeads и отвратител-





БЪЛГАРСКАТА СЛЕДА



Създаването на играта е заслуга и на българин. Това е Петър Димов от Пловдив. В направата на SpellForce: The Order of Dawn е използван един негов безплатен, но абсолютно професионален софтуерен продукт, което е официално съобщено в ръководството на играта и в readme файла към нея.



ни демони. По време на пътешествието си ще трябва да спечелите многобройни битки и да решите многобройни куестове. В някои от битките ще бъдете съвсем сам, в други ще ви помагат ваши спътници – rune warriors, а в трети – там, където противниците са особено многобройни и силни, ще трябва да използвате Монументите за да създадете цели армии!

Още в самото начало написах, че SpellForce: The Order of Dawn е игра от смесени жанрове – role playing game и стратегия в реално време. Затова съвсем логично в началото на играта ще трябва да създадете своя главен герой или да го изберете сред предварително подготвени персонажи. Ще трябва да избирате между два типа "combat" умения – heavy и light и четири типа магия – white, black, mind и elemental, както и да разпределите точки за такива "стандартни" показатели като strength, agility, dexterity, wisdom, intelligence и charisma. Не се притеснявайте обаче много-много за първоначалния избор – главният ви герой трупа experience и може да качи общо до 30 нива и за всяко ниво ще получите допълнително по 2 точки за уменията и по 5 точки за покачване на показателите. Тези точки са повече, отколкото можете да използвате за една-единствена специалност, така че по принуда ще трябва да го направите мулти-професионалист. Този experience се качва винаги – независимо дали сте сам, с другари или предвождате цяла армия и се натрупва както от изпълнението на куестове, така и от военни победи и от унищожението на вражески "бази". И при това има и едно много хубаво нещо – героят ви е безсмъртен. По тази причина не е необходимо да се притеснявате, че секунда невнимание и ще видите онзи досаден надпис "game over".

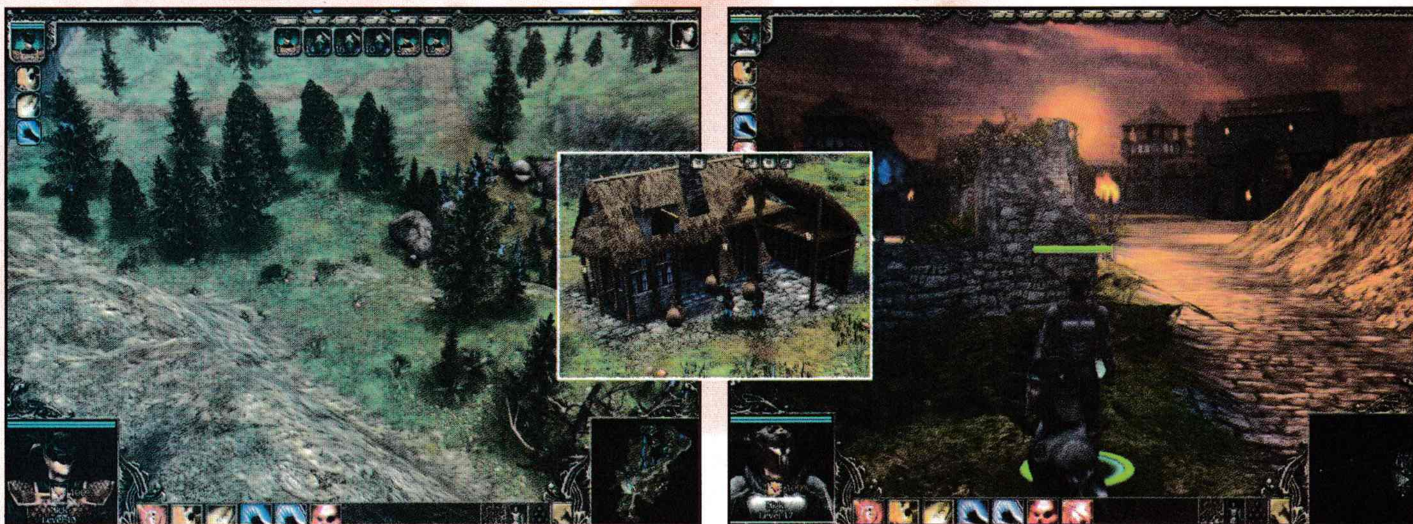


Стратегическата "половина" на играта е интересна и се отличава донякъде от подобните игри

Разликата не бие веднага на очи, но си съществува. Преди всичко цялата ви армия е съставена пак от rune warriors. И какво ви е необходимо за тях? Монумент, руна и rune power – и нищо повече. Но така създадените единици ще са голи и боси – и без броня и оръжие ще стават лесна жертва на всеки по-сериозен враг. Но ако разполагате с чертежи на оръжие? Можете да ги накарате да си изработят мечове и брони... Но къде? А ако разполагате и с чертеж на ковачница? Можете да ги накарате да я построят, нали? Но пък ще ви трябват материали... Е, тогава можете да ги накарате и да ги съберат. Ето това е основният принцип при създаването на армия – тя е изцяло магическа, създадена от силите на руните. Необходим ви е Монумент, руна на съответната раса и плановете на сградите и на "войниците" (чертежи на оръжието и броните им). Материалите, които можете да добивате, са дърво, камък, желязо, храна и три вида магически субстанции – общо седем на брой. Различните раси изискват различни материали – най-много до четири. Внимание обаче – някои от расите се нуждаят от материали, които не могат да добиват сами! Как така? Ами просто – елфите например могат да събират само дърво плюс един от магическите материали и за повечето си войници не се нуждаят от нищо друго; "висшите" им бойци обаче искат и желязо. Изходът – или чрез някакъв куест да си набавите желязо, или да откриете Монумент и на друга "желязодобиваща" раса и да ги използвате съвместно!

Няколко думи за храната. Сигурно сте забелязали противоречието – уж магически бойци, а се нуждаят от храна? Не, не се нуждаят. Храната ви е необходима за едно-единствено нещо. Един Монумент може да произведе съвсем ограничено количество воини – не повече от десет. Но наличието на сгради "Headquarters" и техният ъпгрейд ви позволява да увеличите този лимит до 80 войници. Именно за този ъпгрейд и само за него се нуждаете и от храна! При това тези 80 единици са за комбинираната ви армия – независимо от колко раси се състои и колко Монумента контролирате. Максималното количество пък на обикновените работници е 50 – но там този лимит е за всяка раса поотделно.

Въобще в тази стратегическа част ще забележите и други разлики спрямо стандартното RTS. По тази причина ви препоръчвам непременно да изиграете и наличната обуча-



ваща мисия, тъй като в рамките на една статия е невъзможно да се напише всичко. Но трябва непременно да ви спомена за една съвсем особена сграда - food store. По принцип тя служи да увеличи ефективността на производството на храна и е лесно да се подцени, тъй като необходимата ви храна не е чак толкова много. Но food store въпреки всичко трябва да построите - дори и да не добивате изобщо храна! Защото това е единствената постройка, която позволява на воините ви да регенерират наличните си hit points и мана!!! И друга особеност - скоростта, с която произвеждате работници, зависи единствено от наличната ви rune power; скоростта, с която произвеждате войници обаче, зависи само от броя на сградите, които произвеждат оръжие (обикновено forge или armory).

Няколко думи за графиката - отново ВЕЛИКОЛЕПНА! Прекрасен терен, прекрасни единици и много добри анимации. Можете да "zoom-вате" до "3rd person" изглед и да се любувате на гледката, въпреки че това е единственото му приложение. Музиката и звуците също са на ниво, но репликите на единиците можеха да бъдат и по-разнообразни.

A сега - The Bad

Успехът на всяка игра в реално време зависи от интерфейса. Той трябва да е лесен за използване, но да дава големи възможности за управление - две трудно съвместими изисквания. По тази причина още от времето на Dune 2 производителите внимателно оценяват всеки елемент от интерфейса и успешните концепции стават "стандарт" за всяка подобна игра. Не по-малко важно е и AI-то на единиците. Защото на практика е невъзможно един играч, дори и най-гениалният и най-сръчният, да управлява ефективно съвсем сам една армия от стотина воини и междувременно да събира ресурси и да строи сгради... И сега за съжаление в тези две много важни области производителите са допуснали сериозни слабости... Някои от тях очевидно поради неопитност, а за други явно са били "из-rush-кани" от JoWooD да пуснат играта по-бързо. Резултатът - управлението на армиите е кошмар. Липсват каквито и да е ефикасни команди, а предвидените възможности за създаването на боен строй са практически безполезни и са вмъкнати колкото да има нещо. За сметка на това всичките ви войници, независимо дали са стрелци с лък, свещеници или магьосници знаят само едно нещо - да се втурнат безогледно в битката и да се оставят да ги убият с един удар. Не само това - не е рядкост някой ваш нещастен spearmen да се втурне директно в лагера на противника и да предизвика ранна масова атака, а с това и бърза загуба на мисията. Единствено командата "H" (hold) може да ги спре и тази команда наистина помага, но е безкрайно недостатъчна! Не само това - в ръководството на играта са описани и клавишни комбинации, които обаче не съществуват наистина в играта и явно са били кълцнати заради бързането на JoWooD! Други пък са неефективни поради очевидната липса на опит на производителите. Те изглежда са влюбени в клавиша Ctrl и използването му дава двойно и дори тройно значение на някои команди... Но са забравили, че на клавиатурата има още цели 100 други клавиша, а освен това съществува и такова животно като мишката.

И към това трябва да добавите и някои недостатъци на RPG частта. Например абсолютната липса на каквото и да е AI за вашия главен герой. Той просто седи съвсем безучастен и в разгара на най-голямата битка - независимо, че е най-силната ви единица и разполага с многобройни магии, включително и healing spells! Прибавете и недостатъците при търговията, както и недобре направените описания на предметите плюс едно безкрайно глупаво решение при подбора на уменията му. Кое е то ли? Ами за да му екипирате щит, трябва да имате умението "heavy combat arts". Но всички оръжия от този клас са двуръчни. Оръжията за една ръка изискват "light combat arts", но тогава не можете да ползвате щит! Умно нали? Въобще много странна проява на някаква перверзна германска логика. Защо да е нормално, когато може да е невъзможно!

И за десерт - The Ugly

Това са два фатални бъга - абсолютно недопустими за кой да е производител и разпространител!

Първият от тях - ако на видеокартата ви е включена опцията за "antialiasing" или "anisotropic filtering", играта ВЪОБЩЕ НЕ ТРЪГВА!!! При това няма начин да разберете какъв е проблемът, освен ако не се заровите във официалния форум и не прочетете какво са написали феновете. На самия сайт разпространителите срамежливо са скрили две изречения, според които виновни за това са... драйверите на ATI... Какво са им виновни чуждите драйвери за тяхната некадърност не е ясно, още повече че този дефект се проявява и при Nvidia картите, а не само при Radeon-ите!!! Още по-странно е, че играта е в Германия на пазара от няколко месеца и за това все още няма patch!

Другият фатален бъг е при развитието на главния ви герой. Вече казах, че той може да достигне до level 30, но... няма как качи 12-то ниво в уменията си!!! А RPG-частта е основен елемент от цялата игра и без нея просто не може! Представям си какво би станало с Diablo, ако се окаже, че поради бъг героят ви малко след половината на single play кампанията не може да се развива повече! А освен това този бъг е и доказателство, че играта изобщо не е тествана. Е, за него поне преди 2 седмици излезе и patch - доста време след като играта тровеше нервите на немскоезичните си почитатели.

И сега финалното заключение. Въпреки недостатъците си играта SpellForce: The Order of Dawn е много завладяваща с добрата си графика и най-вече с интересния си сюжет. Но поне три пъти ме е докарвала до бяс със недостатъците си. Ако може да го преживеете обаче, всичко ще е наред... до следващия път :)

ФАКТИ

Добро впечатление в играта правят някои дребни, но добре изпипани детайли по графиката. Например светлините по сградите и по шлемовете на войниците през нощта. И щях да падна от стола от изненада, когато видях как градските стражи методично обикалят улиците, за да палят и гасят уличното осветление.

SpellForce
THE ORDER OF DAWN

Ръководство за Истинския Rune Warrior





Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

В редакцията на PC Club заедно с играта SpellForce: The Order of Dawn получихме и една малка книжка – Ръководство на Истинския Rune Warrior. Щеше да бъде много егоистично да запазим това знание само за себе си и затова решихме да публикуваме най-ценните съвети.

Качествата, които трябва да притежава Истинският Rune Warror

Максималното ниво, до което може да достигне героят ви, е 30. За всяко качено ниво получавате ability points и stat points. Първите използвате за покачване на уменията си, а вторите – за основните характеристики. В кои области ще развивате героя си е ваш избор. Имайте само предвид, че за 30 нива ще получите достатъчно точки да развиете изцяло не повече от две умения. И второ – за разлика от другите подобни игри по-високо умение в дадена област – примерно "light blade" не означава, че ще нанасяте повече щети; това означава единствено, че ще можете да екипирате оръжие, изискващо по-високи умения. Или независимо дали умението ви е 1 или 10, с едно и също оръжие ще нанасяте еднакви щети при еднакви основни характеристики.

Не се безпокойте за парите. Ще спечелите значително повече отколкото можете да похарчите. Инвентарът ви е разделен на няколко части. Най-отдолу се намират куестовите предмети. По незнайна причина немалка част от тях в действителност не са от никакъв куест и можете спокойно да ги продадете. Проблемът е обаче, че не винаги е ясно кой предмет ще ви потрябва и кой не. Защото само някои от нужните предмети са маркирани като непродаваеми. Решението – продавайте куестови предмети само на един търговец. Те не изчезват и при нужда може да си ги откупите обратно!

Повечето куестове са разделение на етапи. Понякога е възможно да прескочите някой от тях. Не го правете, защото дори тези междинни етапи също ви носят experience points. Като се връщате назад на стари карти, оглеждайте за новости. Много от миникуестовете се появяват впоследствие – когато сте достигнали донякъде или сте качили определено ниво. Хвърляйте по един поглед на NPC-тата, които имат собствени имена. Това е сигурен признак, че там ще се появи куест.

Отваряне на сандъци с предмети и ограбване на трупове – тук има една особеност! Не е нужно да имате достъп до тях – можете да го свършите дори през непроницаема стена, стига наблизо да няма врагове и да сте в рамките на определен радиус от сандъка. Познаването на този трик има значение за решаването поне на един куест.

Стратегиите, които трябва да познава Истинският Rune Warrior

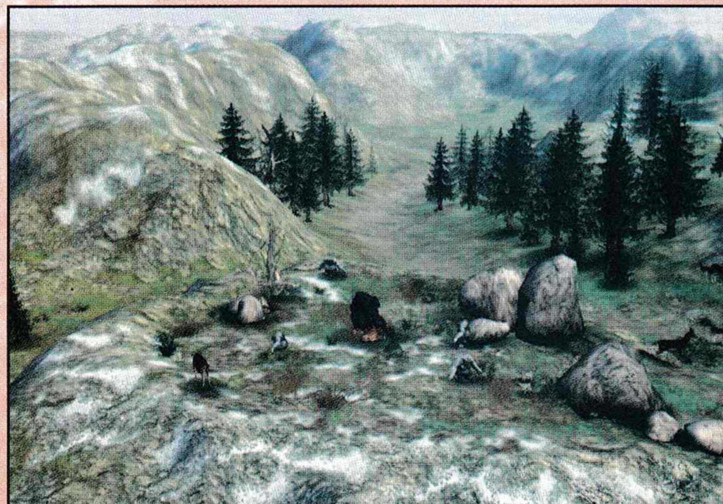
Всички противници показват някакво ниво. Но не и единиците от вашата армия. Как да разберем какво е то? Много просто – те са създадени от руна и нивото им е равно на нивото на руната. Или по-точно нивото на руната на работниците от съответната раса. По тази причина не скъпете пари и ъпгрейдвайте руните на работниците винаги, когато нещо ви изпадне. Дори едно ниво в повече има значение.

Постройте поне една сграда food store И ОСТАВЕТЕ РАБОТНИК в нея, дори и да не ви е необходима. Това е единственият начин единиците ви да регенерират hit points и мана.

Ресурсите на една карта са много ограничени – но ако сте внимателни, ще забележите, че те бавно се самовъзстановяват!

Изпълнението на куестовете ще ви наложи честа смяна на картите. Внимавайте обаче да не го направите докато сте създали армия. Всички ще загинат и сградите ще изчезнат! Ако губите обаче една битка и нямате ранен savegame – това е начинът да започнете отначало. Телепортирайте се и се помотайте малко по другите карти. Върнете се обратно и всичко ще е като в началото – без унищожените вече бази на противниците.

Базите на противника! За разлика от други стратегии тук противниците нямат работници и не събират суровини и е абсолютно без значение какви сгради имат в базата си. Докато имат поне една-единствена останала постройка техните войници ще се respawn-ват до безкрайност! От друга страна, ако ви се губи време, това дава възможност героят ви да спечели повече experience points – оставете по някоя и друга сграда и трепете на воля.



LEGACY OF KAIN DEFIANCE

Най-после игра с двамата вампири

■ Crystal Dynamics/Eidos ■ www.legacyofkain.com ■ P3 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ Third Person Action/Adventure ■ 2 CDs

Преди 7 години играта Blood Omen: Legacy of Kain ни представи историята на вампира Кейн. Няколко години след това, Crystal Dynamics решиха да продължат историята, чрез Soul Reaver, но с друг главен герой – Разиел. След Soul Reaver 2, феновете на Кейн получиха още една игра с любимия си вампир. Сега, след 4 заглавия от поредицата, 2 с Разиел и 2 с Кейн, бе крайно време да излезе заглавие с участието на двамата като управляеми герои.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

Графика
4
Звук
4
Геймплей
4
Общо
4

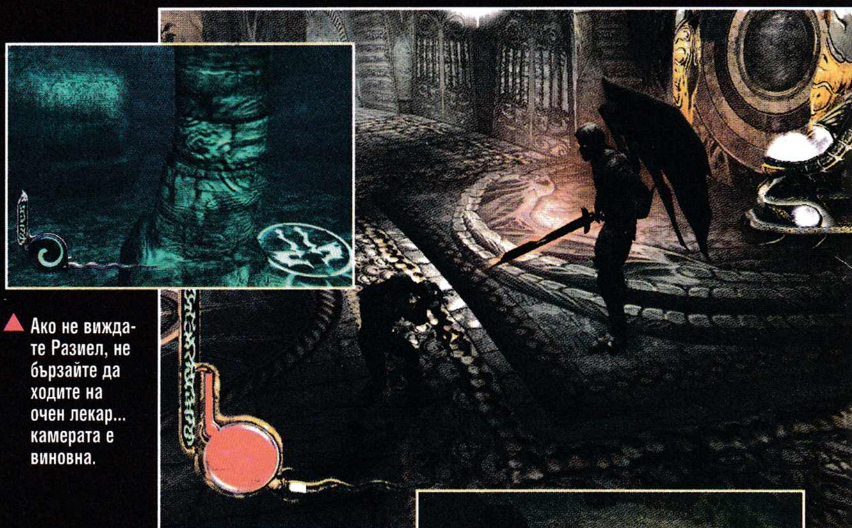
Не може да се отрече, че идеята за игра с двамата основни персонажи в света на LoK е добра, поне за феновете на поредицата. Какво обаче са добрите идеи, ако не са реализирани добре? Не, нямам намерение да оплювам играта, защото със сигурност не е издънка, но определено е разочарование в някои отношения. Разбира се, всичко зависи от това какви са били очакванията ви за Defiance. Знам какви бяха моите. Очаквах играта да е смесица между Blood Omen 2 и Soul Reaver 2, т.е. нивата с Разиел да са с повече пъзели, а тези с Кейн с повече екшън. Да, в известен смисъл е така, но в много осакатен вид.

Геймплеят с Кейн и Разиел е доста подобен

Бойната система при двамата е сходна, като основна разлика са специалните движения, които придобиват по време на своето приключение. Двамата се бият със своята версия на Soul Reaver-а, като с напредване на играта я ъпгрейдват всеки по различен начин. Адски съжалявам, че битките могат да се водят само и единствено с меча. В предишните игри имаше битки с най-различни оръжия, та дори и само с нокти, но авторите отново са търсили разнообразието. Като стигна до ъпгрейдите на мечовете ще разберете какво имам предвид. В SR2 имаше и довършителни движения, които се надявах да видя и тук, но в Defiance единствените начини да довършите противник, е като му изсмучете кръвта/душата. Двамата герои притежават телекинеза, която може да използват в битките или за рушене на стени, натискане на бутони и т.н. Телекинезата на Кейн е по-силна и затова той може да хваща и вдига във въздуха противници, след което да ги захвърли нанякъде. Върши добра работа само в близост до пропаст. В края на играта Разиел ще има също толкова силни телекинетични способности. Двамата герои могат да минават през решетки, Кейн, използвайки своята способност да се превръща на мъгла, а Разиел – чрез спектралния свят.

Способността на Разиел да преминава от материалния в спектралния свят и обратното бе доста оригинална в първия Soul Reaver. Макар вече да не е толкова интересна, липсата ѝ би била голяма грешка и би унищожила единствената сериозна разлика между двамата. Макар в това отношение да има известни промени, в общи линии всичко си е по старому. Разликата е, че когато Raziel бъде убит в материалния свят, той си умира! След което играта ви връща в най-близкия чекпойнт, но в спектралния свят. И тук както в предишните игри, полудемонът може да преминава в призрачния свят, когато поиска, но обратното само през портали. Е, тук не са точно портали, а заровени трупове, в които нашият герой се вселява. Анимацията, при която обсебеният труп излиза от земята и разкъсва малкото останала кожа от себе си, за да се превърне в Разиел, е доста интересна, но започва да става досадна след първите няколко пъти, тъй като е излишно дълга.

Както вече споменах, всеки от героите ще ъпгрейдва своя меч. При Разиел нещата са подобни на SR2. Ще го "напоявате" със силата на тъмнината, светлината, въздуха, огъня, водата, земята и душите, като след това можете да избирате кой меч да използвате за битка или друга цел. Последните три в известна степен са нови, но са били планирани още за Soul Reaver 2. Кейн ще трябва да събира парчета от емблемата на баланса, които дават определени сили на меча му. Разбира се,



▲ Ако не виждате Разиел, не бързайте да ходите на очен лекар... камерата е виновна.

▲ Огромните противници като този са тромави и нападат по една и съща схема.



▲ В тези pick-ups са скрити health talismans или tekenetic runes.



Разиел вади душата на бедното същество.



▲ Кейн преминава през решетки без особени проблеми.

и той няма да може да използва силите заедно, а ще трябва да избира кое парче от емблемата да използва във всеки момент. Различните reaver-и, до изрвестна степен, компенсират липсата на други оръжия. Вярно, че комботата са еднакви, но с всеки меч можете да правите уникална магия. Така например Разиел с Fire Reaver-а може да запалва противниците си и след това да ги довърши докато те тичат насам-натам, крещейки от болка, с Dark Reaver-а може да става невидим, с Earth Reaver-а да ходи под водата и т.н. Кейн пък може да забавя времето с Time Reaver-а, да пуска светкавици с Lightning Reaver-а и др.

За да правите магиите, е необходимо мечът да бъде зареден

Докато се биете с противниците, при всеки нанесен удар мечът се зарежда малко, но зарядът пада с времето, така че колкото по-интензивна битка водите, толкова по-бързо ще го заредите. Когато напълните съответния бар, зарядът спира да пада, докато не направите магия. За по-бързо зареждане можете да довършвате противниците, забивайки меча в тях. Хубаво е да го правите само ако сте добре със здравето, тъй като мечът изсмуква кръвта/душата на противниците и за вас не остава нищо.

Вече няколко пъти споменавам за смучене на кръв и души. Феновете знаят, че Кейн като всеки вампир пие кръв. Разликата е, че тук, освен по вече утвърдилия се начин за изсмукване на кръвта посредством телекинеза, Кейн може да смуче и направо от врата на жертвите. Недостатъкът на този начин е, че докато изсмуквате един, другите може да умрат и да ви оставят без храна, докато с телекинезата можете да пиете от няколко души едновременно. Разиел, както винаги, си се храни с души. При него също има два варианта. Единият е да отвори уста (по-точно да дръпне шалчето си) и да погълне душите, напуснали телата, а другият е да събори противника на земята, да бръкне с ръка в него и да извади душата му, след което следва нещо подобно на първия начин. Това с ваденето на душата си е красива гледка, но освен това има и друга причина, поради която аз го използвах доста, а именно, защото никой не ви закача. Да, докато се храните по този начин, противниците ви просто ще ви гледат безучастно, за разлика от другия вариант, при който може да бъдете грубо прекъснат и да изгубите скиташата се душа, да не говорим за вашата собствена.

Гадовете в играта са многобройни, както като разновидности, така и като бройка. Всъщност малко е досадно да минете 20 пъти през един коридор и всеки път там да ви чакат противници, затова има вероятност да ви писне и да започнете да ги избягвате. Естествено, не всички противници можете да избегнете, защото често пътят ви ще бъде блокиран от енергийна бариера, позната на хората, играли предните игри. Освен дребните гадове като ловци на вампири (обикновени и магьосници), сенки, архонти, hylden hunters и т.н. има и няколко по-големи и съответно (уж) по-трудни противници, които могат да минат за съббосове. Въпреки че изглеждат трудни в началото, след като им научите номерата стават по-лесни за убиване и от останалите противници. Разбира се, има и няколко чисти бос-а, повечето от които са си предизвикателство. Между другото два от босовете са самите Кейн и Разиел. Как? Защо? Намерете си играта и разберете сами.

Съвсем нормално е освен битките да има и пъзели. За съжаление, те не са толкова комплексни като в SR2, а са повече като тези в BO2, дръпни това, бутни онова, запали тази сфера, изгаси онази и т.н. Е, вярно, че Разиел ще се лута повече за

▼ Кейн може да избягва атаки, ставайки на мъгла.

▼ Тези стрелци може да са недостижими за Кейн, но не и за телекинезата му.

решаването им, особено в едно от нивата, което вероятно отнема повече време, отколкото всички нива с Кейн взети заедно. Не толкова, че е нещо сложно, но се налага да минете през едни и същи места, на доста големи разстояния, повече от веднъж и, когато вече сте минали от някъде 10 пъти, изобщо не предполагате, че ще ви се наложи да минете отново и отчаяно търсите нещо на съвсем други места. Добре че и двамата герои се движат бързичко, та да компенсират до известна степен.

Поредицата никога не се е славила с върховна графика и Defiance не е изключение. Това обаче не й пречи да изглежда повече от задоволително. Музиката обаче е съвсем друг случай. Не, не е дразнеща или нещо такова, дори на места може да мине за приятна, но оставам с впечатлението, че дори да я нямаше, едва ли ще се усети разликата. Озвучението на героите е на обичайното за поредицата добро ниво, като са използвани същите актьори. Изключение прави Мортаниъс, който е с нов озвучител, тъй като Тони Джей (не, не Тони Джи) пое озвучаването на Висшия Бог от Soul Reaver насам. Много добро впечатление прави как в спектралния свят се чува женски плач. Той и непрестанното (ако мога така да го нарека) призрачно говорене придават на "изкривения" и "сив" свят допълнителна депресираща сила.

Управлението на двамата герои е идентично,

което прави по-лесно адаптирането към игра с всеки от тях. За мое голямо съжаление, авторите са избрали четирипосочното управление на героя, присъщо на Soul Reaver игрите. Смятам за далеч по-удачно управлението в Blood Omen 2, но все пак Defiance е преди всичко конзолна игра, а там четирипосочното управление е доста по-добрият вариант. Самото управление обаче не би било особен проблем, ако не беше безобразната камера. Честно казано, по-лоша реализация не бях виждал. Някак не ми е комфортно героят да тича срещу екрана и да не знам какво има пред него (зад камерата). Да не говорим, че често места, до които трябва да скочите, са извън обхвата на камерата. Дори по-лошо, понякога самият герой се губи зад някоя стена или предмет. Явно думата "прозрачност" не говори нищо на хората от Crystal Dynamics, иначе щяха да направят блокиращите полезрението предмети да стават прозрачни. Резките смени на ъгъла водят до дезориентация, а фактът, че управлението зависи от ъгъла на камерата, може да ви обърка допълнително на моменти. В много случаи ще се налага да правите прецизни скокове, но отново заради недобре съгласуваната система управление-камера може да ви се наложи да преиграете дадена сцена доста пъти, което ни води до save системата.

Подобно на Blood Omen 2, тук ще може да записвате по всяко време, но ще продължите от последния чекпойнт, през който сте минали. Самите чекпойнтове са доста и са разположени на стратегически места, така че в общия случай, едва ли ще ви се налага да преигравате много. Като се има предвид трудността на играта, може да се каже, че единствените места, които ще ви се налага да преигравате, са тези, където Кейн трябва да скача в близост до вода, защото една грешка от ваша страна (или по вина на гореоплютата камера) и Кейн се превръща на ято прилепи. Между другото той се превръща на прилепи и когато трябва да пътува на големи разстояния, подобно на оригинала. Само че тук не избирате къде да отиде, а това е просто изход от съответното ниво.

По време на игра с двамата героя ще събирате няколко неща, които не са задължителни, но е по-добре да не ги пропускате. Първото е Health Talisman – при всеки 3 събрани парчета увеличават максималната кръв. Telekinetic Runes – увеличават бара на телекинезата, не чак толкова полезно, но все пак не е излишно. Ancient Tomes – отключват бонус материали. Това, разбира се, не помага по никакъв начин на играта ви, но е интересно да видите концептуални картинки и отпаднали образи на героите.



▲ Тази зелена бариера може да означава само едно... неприятности.

Не знам дали ви направи впечатление, но досега нищо не съм казал за историята. Не мисля, че има какво да разкажа, освен че продължавате оттам, където свърши Soul Reaver 2. Едно ниво играете с Кейн, едно с Разиел. В самото начало двамата главни герои ги делят 500 години. Основната цел на Кейн ще е да се добере до Мобиъс, а Разиел да се измъкне от спектралния свят, където е в плен на мекотелоподобния висш бог, чиято роля си бе загадка от край време. Появяват се и други стари познайници, но смятам, че е по-добре да не казвам кои. Поинтересното е, че основната история най-накрая е завършена и отговорите на много, да не кажа всички, въпроси са дадени.

В крайна сметка Defiance не е лошо заглавие. За съжаление ще се понрави повече на старите фенове на поредицата, отколкото да привлече нови. Някак изглежда, че авторите са се поизчерпали откъм идеи и с това заглавие просто са искали да завършат историята. Искрено се надявам да греша и не след дълго да видим още една игра с Legacy of Kain в името си, но този път да не разчита основно на сюжета, а да предложи и нов геймплей.

▼ В случай че не му личи, това е един от босовете.





▲ Тези платформи трябва да са познати на игралите SR2.

Postal 2
Share The Pain

Хубаво е човек да си изпълнява обещанията, но понякога действително няма нужда

■ Running With Scissors ■ www.gopostal.com ■ P3 700, 64 RAM, 3D Video ■ FPS ■ 1 CD



Графика	Звук	Геймплей	Общо
2	3	2	2

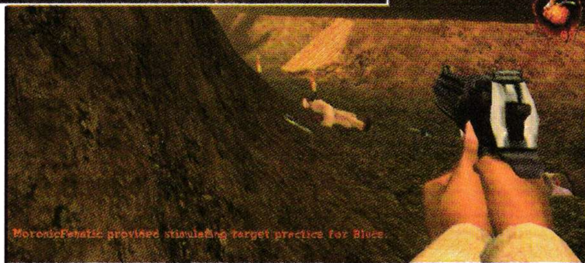
▲ Екшънът се развива на познати ни от Postal 2 места.

Преди няколко месеца на пазара се появи най-просташкият FPS, който ни беше попадал някога. Става дума за Postal 2, който не успя да впечатли никого с графика, геймплей и изкуствен интелект, но за сметка на това даде възможност на геймърите да изживеят на мониторите цялата си вулгарност. В оригинала нямаше опция за игра в мрежа, но Runnig with scisscors категорично обещаха разширение, което да я добави.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Дадена дума, хвърлен камък. Running With Scissors си изпълниха обещанието към геймърите и то точно за коледните празници. Това определено е така, но друг е въпросът дали в случая имаше нужда и дали продукт за $30 е най-правилният начин да добавиш основна функция към твоята игра. Като че ли вариантът на Legend Entertainment с Unreal 2: XMP, който е напълно безплатен продукт и който можете да намерите на DVD-то към броя, е доста по-добър и честен спрямо феновете на играта.

Като малка компенсация на диска е включена и соловата кампания от Postal 2, а и не е необходимо да притежавате първата игра, за да играете разширението. В самия Postal 2 промени има, но те са по-скоро козметични. Получавате едно ново оръжие и две допълнителни степени на трудност, ако решите отново да си причинявате тази игра.

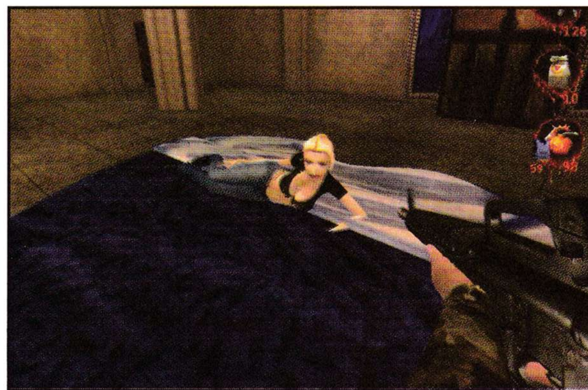




▲ Нивата са постни и дори екстремното насилие трудно компенсира това.

Атракцията иде в multiplayer

Там ви очакват четири режима, които от своя страна не са нищо ново, но се предлагат в тяхната Postal 2 интерпретация. Snatch примерно е мутация на тема Capture The Flag с девойки, а Deathmatch едва ли се нуждае от някакви по-особени обяснения. Същото важи и за Team Deathmatch, който си е съвсем стандартно изпълнение и може да впечатли само с оригинални имена на 19-те отбора като примерно "Талибаните". Може би единственото действително ново нещо е режимът Grab. В него из нивото имате 10 торби, като вземането на всяка една от тях ви прави по-силен. Самите нива, на които можете да се вихрите, са 14 на брой и представляват адаптирани версии на картите от соловата игра.



▲ В Snatch трябва да крадете гаджетата на противниците.

И така за финал остава въпросът, дали си заслужава всичко това? Според мен по-скоро не. Едва ли само откровената простащина, която лъха на всяка стъпка от Postal 2, ще накара кой знае колко хора да зарежат другите значително по-добри игри, за да играят на Share the Pain. Някакви значителни новости тук така или иначе няма и единственото нещо, което може да ви забавлява за няколко дни са оръжията и лафовете на пощальона и неговите дружки.



▲ Нивата продължават да предлагат странни гледки, а графиката не се е променила с нищо през последните шест месеца.

PAX ROMANA

Хляб и зрелища за плебеите

■ Galilea Multimedia/DreamCatcher Games ■ www.paxromanagame.com
■ P 500, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ стратегия ■ 1 CD

Pax Romana. Звучи познато на много хора, но малко знаят какво точно означава в действителност. И аз не знаех, но затова си има Интернет. Оказа се, че изразът е бил използван за пръв път от Плиний Младши в едно от неговите писания и буквално преведено означава "римски мир", като е имал предвид уредения и спокоен живот на народите в огромната Римска Империя.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Животът на обикновените хора може наистина да е бил уреден и спокоен, но съдейки по играта Pax Romana, това съвсем не се е отнасяло за римските политици. Повечето мандати на изборните длъжности са продължавали по една година, което пък означава, че в Рим почти перманентно е имало избори. Или с други думи нон-стоп безплатни хляб и зрелища за плебеите. Между другото ние сме свикнали да смятаме думата "плебей" за пренебрежителна, но в същност те са си живеели доста добре за тези времена, а получаването на статут "римски гражданин" е било едно от най-високите награди за другите жители на Империята.

Играта Pax Romana е създадена от неизвестната френска компания Galilea Multimedia, която досега се е подвизавала най-вече в областта на образователните и енциклопедичните програми. Това е първият им опит в областта на стратегиите и при това явно доста успешен. Самата игра се базира на основните принципи на Europa Universalis, но докато военните действия са запазени почти същите, то икономиката и особено политиката са сериозно изменени.

Ако обаче не сте харесали Europa Universalis и сте решили че е скучна, то по-добре не четете нататък – Pax Romana не е за вас

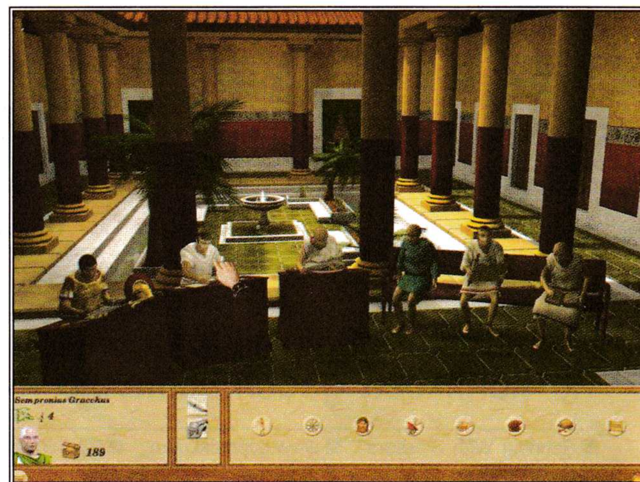
Подобно на EU цялата карта е разделена на региони и провинции. Не съм ги броил лично, но ако вярваме на разпространителите, общият им брой е над 500, като е обхваната практически цялата известна по това време територия. А кое е времето ли? Настоящата игра включва само "републиканските" столетия – от 275-та ВС до гражданската война през 44-та ВС. Но не се безпокойте – вече се работи по expansion, действието в който се развива в следващите столетия от съществуването на Империята. Да се върнем обаче към регионите – завоюването им и контрола върху тях е цел, но и средство за осъществяване на вашите амбиции. Защото в Pax Romana тези ваши амбиции са много по-големи отколкото някакви си провинции – "политика" е играта, която искате да играете и в която няма забранени ходове.

Можем да разделим геймплея в Pax Romana на три части. Първата част е политиката. Главните действащи лица са реални исторически личности, всяка от които е

предводител на някоя от шестте съществуващи римски фракции

(factions). Един от тези предводители сте и вие – в началото на играта избирате кой да бъдете и коя партия да предвождате. Този избор не е формален, тъй като всеки от предводителите си има по 9 конкретни показатели като влияние, популярност, красноречие, админист-

Графика	2
Звук	3
Геймплей	4
Общо	4


Тези работяги са вашите съветници и можете да им делегирате управлението на различни дейности.



Италианският ботуш вече е част от Римската Империя.

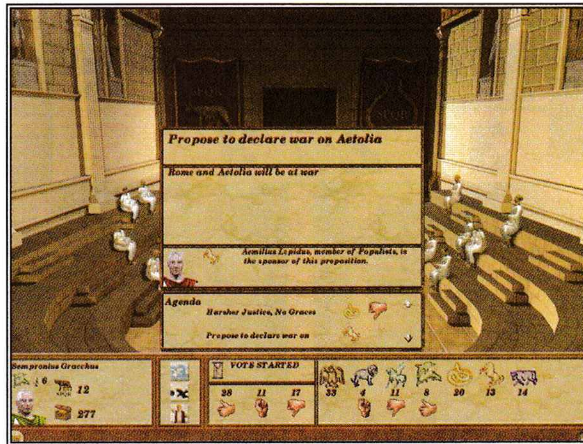

Мирен провинциален живот.

Битказжийските анимации трябваше да бъдат значително по-добри.

ративни умения, дипломатически умения, военни умения и един много важен, но лесен за подценяване показател – "ruse". В случая това е събирателно понятие и включва различни умения в зависимост от конкретните събития, но може би найправилно е да го преведем като "хитрост". Не е формален и изборът на фракция, тъй като те си имат различни, исторически обусловени цели и вашите успехи или неуспехи ще се оценяват също и в зависимост от постигането им.

За да постигнете политическите си цели, трябва да се стремите към избирането ви – на вас и на вашите поддръжници на шестте висши длъжности в йерархията на римската република. Отделно играта автоматично ви разпределя и някакъв брой допълнителни по-нисши чиновнически длъжности, които също оказват влияние върху вашите действия. Избирането ви на висши длъжности обаче не е самоцел. Заемането им ви дава възможности да предлагате най-различни законопроекти на Сената за одобряване. Тези законопроекти могат да бъдат от най-различен характер и чрез умелото им подбиране можете да постигате някакви собствени цели, да се стремите да затрудните съперниците си, да натрупате допълнителна популярност или да предприемете действия, които сте преценили, че ще са полезни за държавата. Разбира се, няма гаранция, че вашите законопроекти ще бъдат одобрени, но всеобщото мнение на феновете на Pax Romana е, че един път като се ориентирате в геймплея и свикнете с тънкостите, политическата игра срещу компютърните ви противници става доста лесна. За сметка на това пък може да се пробвате в мрежа и тук вече конкуренцията става наистина жестока.

Втората важна част от Pax Romana е военната. Картата е разделена на голям брой региони и те трябва да бъдат завоювани и прибавени към земите на Империята. Използвам термина Империя като събирателно понятие за голяма и разнородна държава, но по това време Рим все още не е имал истински Император, въпреки че по време на военна опасност Сенатът е назначавал Диктатор – пълновластен управител за период от една година. Военните действия са почти непроменени спрямо Europa Universalis. Изменен е обаче начинът, по който се създават войските и освен това всяка армия задължително трябва да се предвожда от лидер – член на Сената. Можете да завоювате една територия, ако победите вражеската армия и превземете наличната крепост, но за да я присъедините за постоянно към римските владения, трябва да я получите по силата на сключен мирен договор с предишния й собственик.



Сенатът гласува с НЕ.

Money makes Rome go round

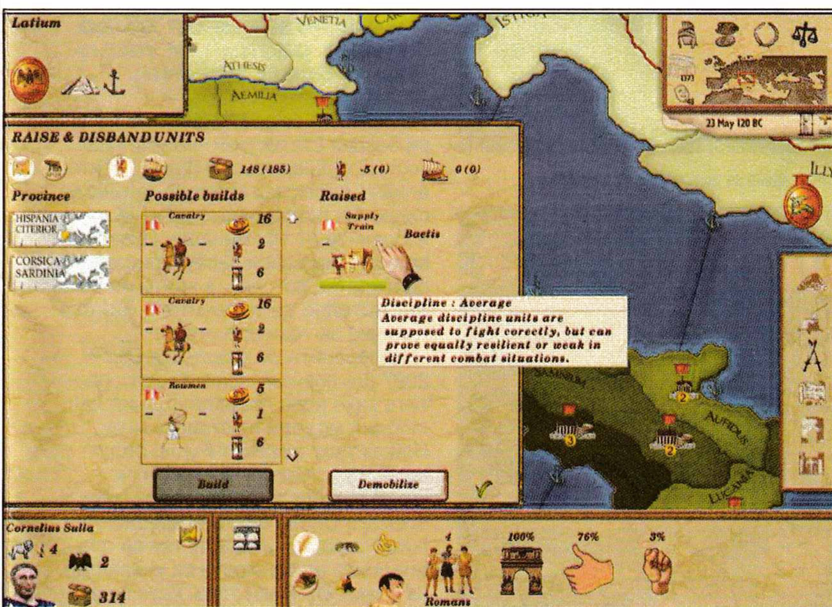
Така можем да перефразираме една популярна песен и няма да сбъркаме. Защото каквото и да правим ще трябва да го правим с пари. А ако не става с пари, ще трябва да опитаме с много пари. Нещата обаче не са толкова прости – обикновено само пари, дори и да са много, не са достатъчни. Почти за всяко посериозно действие ще ви е необходимо и нещо допълнително. Искате да завоювате предразположението на римляните за предстоящите избори? Ще ви трябва злато, но ще ви трябва и голямо количество хляб! Тогава да построим голяма ферма в някоя плодородна провинция, която да ни снабдява с изобилие от хляб? Пак ще трябва злато, но ще трябва да изразходвате някакво количество и от един много специален ресурс – така наречените административни точки... И така е за почти всяка ваша дейност – пари, много пари и после още нещо.

В Pax Romana ще трябва да се научите да боравите обаче с два различни и разделени "вида" пари. На едно място е златото от републиканската съкровищница и основният източник за тези средства са данъците. Съвсем отделно от тях обаче са парите, собственост на вашата фракция (faction). Техният източник е стопанската ви дейност – доходите от различни стопански сгради като ферми, кариери и работилници и от създадени търговски пътища. Какво точно обаче може да построите зависи както от наличните находища, така и от степента на развитие на конкретния регион и от приобщаването му към римската цивилизация.

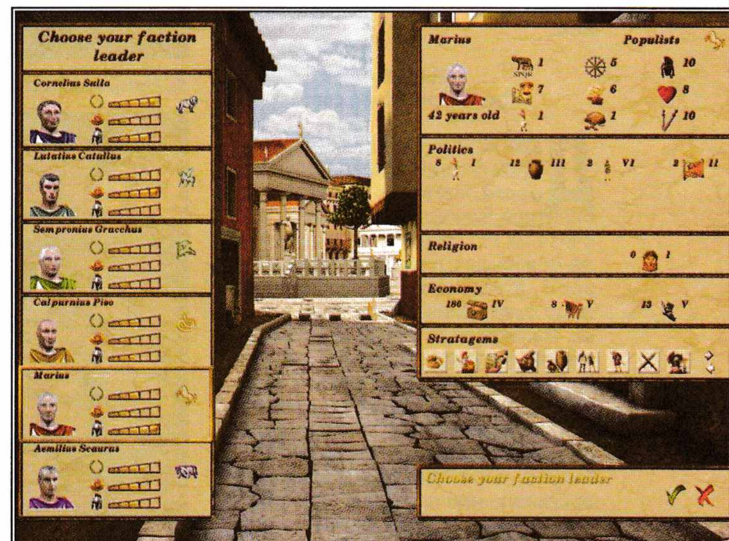
Всичко това дотук може да ви изглежда много сложно и действително като стартирах в началото играта, започнах да гледам като туземец от остров Тамбукту попаднал на компютърно изложение. Но се свиква. Освен това производителите са включили и един облекчен режим на игра, наречен "стратегически". Ако изберете да започнете с него, няма да се занимавате с никаква политика – всичко, което е от тази област, ще се решава автоматично в зависимост от съотношението на силите, както и от наличието на реални исторически или случайни събития. Но пък това ще ви лиши както от половината удоволствие, така и от някои много удобни възможности да насочите римската история в удобен за вас път. А усилието си заслужава!

ФАКТИ

Недостатък на играта е недоизпипаната графика. По принцип Pax Romana се управлява от поредица екранименюта и повечето от тези екрани са прилични, въпреки че не предлагат някакви особени графични чудесии. Не може да се каже същото обаче за анимациите по време на битка и особено при обсадата на крепости. Специално последното е буквално неприятно за гледане и това е много странно, тъй като някаква по-прилична анимацийка може съвсем лесно да се изрисува.



Половин кралство за един кон!

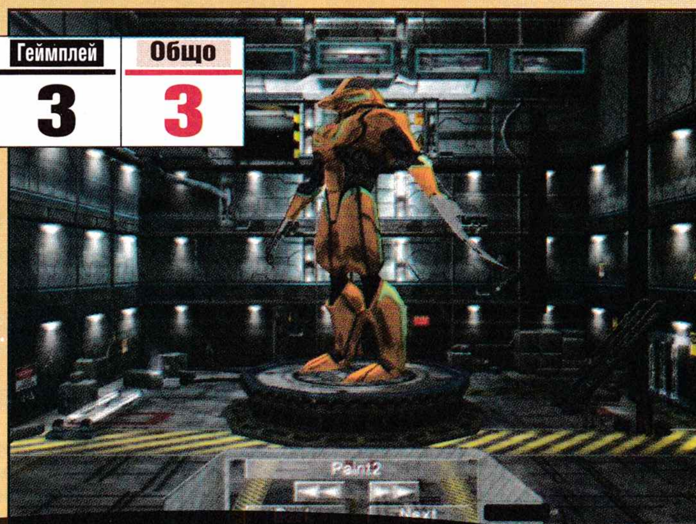


На кого да заложим?



На тази тренировъчна арена можете на воля да изпробвате комбота и специални атаки.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
3	2	3	3



Можете да избирате между няколко типа шарки при боядисването на робота си.

ONE MUST FALL BATTLEGROUNDS

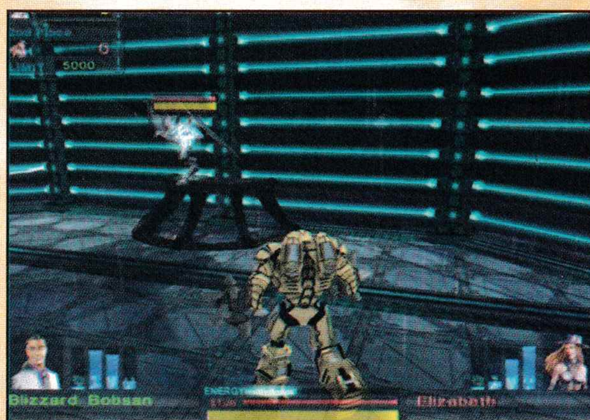
Когато няма риба, дори ракът е риба

■ Diversions Ent. ■ www.omf.com ■ P750, 128 MB RAM, 32 Mb 3D Video, 740 MB HDD ■ fighting ■ 1 CD

Биткаджийските игри от жанра на Street Fighter или Mortal Kombat традиционно са калпави при PC-то и добре направени при конзолите. Нещастните фенове на този жанр, които се надяват да поиграят свястна игра на домашния си компютър, през годините са се нагледали на калпави портове и уродливо-смешновати недоносчета. И все пак имаше няколко щастливи изключения от това правило, а едно от най-запомнящите се безспорно бе One Must Fall: 2097. Сега, горе-долу десет години покъсно, пред нас е нейният наследник.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Дали новата One Must Fall: Battlegrounds е преродeният месия, който ще възроди и реабилитира биткаджийските игри в очите на PC геймърите? Искa ми се да можех да отговоря на този въпрос с категорично "да", но за мое голямо съжаление истината не е такава. Battlegrounds е игра, правена с повече ентусиазъм, отколкото професионализъм, съдържаща в себе си няколко добри идеи, но и множество недостатъци и недоизпипани моменти. Все пак си струва да я видите, дори само от носталгия по оригинала или поради липсата на каквито и да е други смислени алтернативи в жанра за PC, но не



Електрическите стени на тази арена са допълнителна заплаха.


Стандартна тройна битка в началото на сезона.

очаквайте тя да задържи вниманието ви задълго.

За читателите, които не са играли OMF: 2097, нито са си направили труда да се загледат в картинките на тази страница, ще кажа битките са между гигантски роботи – нещо като алтернатива на кеча в бъдещето. Тези бойни машини се пилотират от хора, посредством неврална връзка.

Предложени са общо десет различни пилоти и осем робота

Пилотите се различават по четири базови статистики – Сила, Ловкост, Издръжливост и Фокус, които влияят директно, макар и не твърде силно, на поведението в битка на избраните от тях машини. Освен това всеки има свои характерни цветове и кратка история, в която не е задължително да се зачитате, както е типично за този род игри.

Ветераните от класиката OMF: 2097 ще познаят повечето от роботите като нови превъплъщения на любими модели от старата игра. Присъстват жаркият Pyros, подхвъркващият Gargoyle, елегантно-смъртоносният Katana, спиращият времето Chronos и т.н. Най-забележимата разлика между тях са специалните атаки, които са уникални за всеки. Въпреки това, като се загледаме под повърхността, бойните стилове и дори въпросните специал-

ни атаки са доста сходни, а различията в голямата си част са чисто козметични. Не е постигнато достатъчно голямо разнообразие, но пък балансът като цяло е добър.

В новата OMF: Battlegrounds битките се провеждат върху изцяло триизмерни арени, каквато е тенденцията в жанра през последните години (говоря, естествено, за конзолите, където битканджийски игри излизат редовно). Това прави управлението с една идея по-сложно, но въпреки това едва ли ще ви е трудно да свикнете. Самите арени внасят допълнителни елементи и опасности в битката, също както в оригиналната игра, като някои от тях са съвсем директни заемки от там. Присъстват възможности за вземане на своеобразни оръжия или "екстри", които обикновено са представени под формата на енергийни сфери.

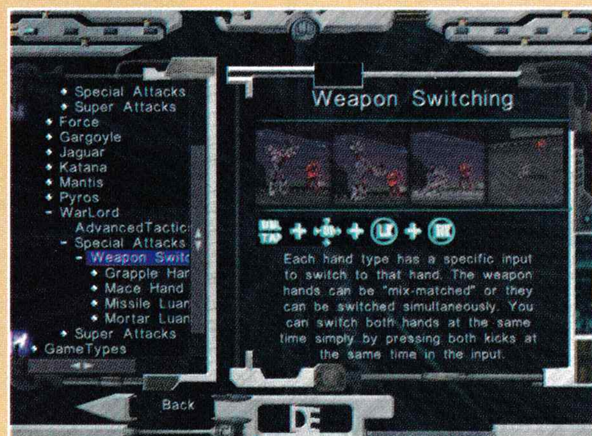


Заканите, които противниците отправят преди началото на всеки рунд, можеше и да са много забавни, ако бяха озвучени.

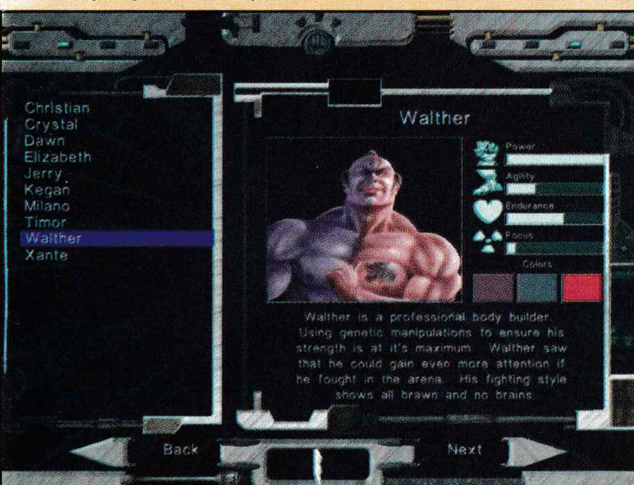
В един мач могат да участват от 2 до 16 играчи

Макар че е възможно да се организират класически двубои "един срещу един", голямата екстра са мелетата с повечко на брой участници. Такива "мултимачове" може би леко противоречат на името на играта One Must Fall, но трябва да призная, че заглавие като "Между Един и Петнадесет Трябва да Паднат" не би било особено продаваемо. Шегата настрана, битките с повече от двама участници наистина могат да бъдат приятни, но водят със себе си и редица проблеми за разрешаване. Например какво правим, когато един играч просто стои настрана и чака шанса си да довърши последния, изтощен от мелето, оцелял враг? Решението на дизайнерите е тъй нареченият фактор "реакция на публиката" – ако някой участник не е достатъчно агресивен, публиката започва да го освирква и в крайна сметка го наказва съвсем физически с помощта на оръжейните установки, инсталирани на всяка арена. Обратно, ако самоотвержено и успешно се хвърляте в боя, получавате за награда не само аплодисменти, а и т.нар. "адреналинова треска" – временно повишаване на четирите пилотски показателя до техния максимум, което ви дава шанс хубавичко да ступате най-близкия противник. В мачовете с много участници си остава проблемът, че във всеки момент можете ефективно да се биете и защитавате само от един опонент. Атаките в гръб или отстрани, докато жертвата е заета с другиго, са доста добра идея. Макар че са предвидени някои средства за контриране на такива тактики, като например специален клавиш Evade (избягване), често се случва мачове да се изродят в серии от дебнене и подли удари. Това нямаше да става, ако авторите авторите бяха предвидили някакви атаки настрани или пък назад, но такива за съжаление няма.

Поне в началото често ще прибягвате до вграденото ръководство, в което са описани специалните атаки и някои други полезни неща.



Всеки пилот има 4 базови статистики, както и характерни цветове за робота си.



Естествено, предвиден е мрежови режим с няколко интересни екстри – отборна игра и мачове, в които победителя се определя по щетите, които е успял да нанесе. Най-големият проблем тук е лагът, който неизбежно се появява, когато дори един от участниците има проблеми с връзката си.

Може би най-големият проблем на Battlegrounds е в липсата на зрелищност

Не знам какво мислите вие, но според мен битките между гигантски бойни роботи би трябвало да се представят с нещо повече от звучи като "кланг", досадна музика и елементарни графични ефекти. В техническо отношение OMF: Battlegrounds е няколко години назад, като причината според мен по-скоро се корени в липсата на въображение, отколкото в някакви други проблеми. Някак си на играча му е трудно да повярва, че смешноватите роботчета, щъкащи по екрана, всъщност са гигантски бойни машини, тежащи стотици тонове. Къде са хвърчащите парчета метал, къде са зашеметяващите звукови и визуални ефекти? Защо пиперливите закани, отправяни от компютърните опоненти в соловата кампания, не са озвучени с говор? Играта е постна от началото до края, грозновати са дори менютата и вграденият хелп. Да прибавим към това направо жалките звукови ефекти и досадната аматьорска музика, която изобщо не пасва на самата игра и сякаш е открадната от първия домашен композитор-ентусиаст, който няма да си потърси правата... Резултатът е незадоволителен – с малко повече старание Battlegrounds можеше наистина се превърне в месията на битканджийските игри за PC, но така е просто аматьорско на вид заглавие, което все пак си струва да се види, но само поради липсата на други алтернативи.

При този тип игра целта е да се направят максимален брой щети за 3 минути.



▼ Ех, спомени, спомени за далечния и мразовит Харогат от Diablo 2: LoD!



▼ Издирва се побеснял слон, избягал от местната зоологическа градина.



Blade & Sword

Diablo в грозна китайска опаковка

■ Pixel Studio/ Whiptail Interactive ■ www.pixelgame.net ■ P2 266 MHz, 128 MB RAM, 8 MB Video ■ RPG ■ 2 CDs

Blade & Sword (B&S) е едно hack'n'slash RPG, което ще ви отведе 3 000 г. назад във времето в далечните земи на Древен Китай, когато войските на император Zhou-Wu атакуват и почти опустошават страната на неговия заклет враг – император Jo. Император Jo не могъл да понесе своето поражение и душата му жадувала за отмъщение...

Иван Поборников
goodevil@mail.bg

Затова малко преди смъртта си, великият магьосник Wen напрегнал всичките си тайнствени сили, за да пренесе предсмъртните мрачни мисли на своя господар извън Човешкото царство, където те щели да се съхранят до мига, в който Jo отново щял да се завърне, за да отмъсти. Мрачните мисли на императора обаче, подсилени от магиите на Wen, образували проход между три от шестте паралелни вселени – Човешкото, Животинското и Демоничното царство. Така в Човешкото царство започнали да нахлуват от другите две царства всякакви страховити и необикновени същества. Тъй като обаче този проход се появил в следствие на магическите способности на Wen и омразните мисли на Jo, създанията, които навлизали в Човешкото царство, лесно били поробени от силата на могъщия магьосник. Така се образувала нова непобедима армия на злото, която започнала да сее неописуем ужас. Макар много войни да загиват в опита си да я спрат, хората продължавали да се надяват, че ще дойде денят, в който ще се появи истински герой и ще съумее да намери начин да избави света от надвисналото го зло.

Това е накратко историята на B&S, и както сигурно вече се досетихте, този чакан герой сте вие.

Играта е дело на китайците от Pixel Studio, като още в самото й начало просто веднага ще забележите, че тя изключително многото си прилича с едно друго RPG – мегахита Diablo. Личи си, че авторите не просто са черпили вдъхновение, а направо са копирали готови идеи от творението на Blizzard. Затова не се изненадвайте, ако чувството за деја ву постоянно ви преследва в играта. Но нека караме подред, като започнем първо от

героите в B&S, които са общо трима

Ако сте почитатели на убийцата от Diablo2: LoD, женският персонаж е точно за вас. Въоръжена с двата си кинжала, тя залага предимно на своята бързина и ловкост, за разлика от едрия бабаит (втория герой), който разчита единствено на своята груба сила (същински Barbarian). Третият пък е въоръжен със самурайски меч и е нещо средно между бързина и сила. След като се поразходите малко из базовия лагер, от който започвате играта, в съзнанието ви няма как де не изникнат приятни спомени за далечния лагер на амазонките от първия акт на Diablo2. В началото лагерчето може да ви се стори малко пусто, но след като се



▲ Скучна битка с орангутан.



▲ Първа среща с Крадливия призрак. Единствената цел на зелената малка гад е просто да ви отмъкне всеки предмет, който падне на земята.

нагърбите с изпълнението на няколко куеста, това бързо ще се промени. Относно самите куестове в B&S бързам да кажа, че те са повече от безинтересни. Не че съм очаквал кой знае какво, но все пак е адски отегчително почти всяка втора възложена ви задача да бъде нещо от рода на "Иди и намери Гошо, който не е връщал от няколко дни!" или "Донеси ми оная дрънкулка, която се намира еди-къде си!"... Специално внимание искам да обърна на един куест, след чието изпълнение в базовия лагер се появява окъсано хлапе. То играе ролята на Savebox (аналогично на сандъчето от Diablo2, в което можете да си складирате разни предмети), носи със себе си и специален

Spagyric Cube

Той пък от своя страна, откъдето и да го погледнете, си е абсолютно копие на Horadric Cube от Diablo2, като разликата е само в това, че не можете да го носите със себе си.

Голяма изненада ви очаква и по отношение на оръжията в B&S. Колкото и странно да ви прозвучи, такива просто НЯМА!? В началото си мислех, че за да получа възможност да екипирам своя герой, трябва да изпълня някакъв много важен куест. Но след като спасих градския ковач и стигнах почти до края на първия акт, разбрах колко жалка всъщност е цялата работа. Единственото бойно оборудване, което можете да си купувате, са САМО оръжия за хвърляне, като например ножове, бойни звездички и др. подобни. Звучи невероятно тъпо, но факт! Просто можете ли да си представите истинско RPG без оръжия, брони, щитове, шлемове...? В B&S го няма онзи готин момент, когато играчът седи и се чуди: "С този далекобоен лък ли да се въоръжа, или пък да взема тази лека брадва и този голям щит, който да ме предпазва от вражеските атаки? Дали да си взема тая бляскава броня, с която героят ми ще изглежда адски внушително, или пък да посъбера още малко пари, за онази грозна ризница с по-високата защита?" В B&S това е заменено (доколкото изобщо такова нещо може да се замени) от възможността играчът да подобрява характеристиките на своя герой (щета, защита и т.н.) с помощта на различни магически камъни, които се слагат в специални слотове. За тази цел трябва винаги да отидете при градския ковач, който срещу скромна сума ще бъде така добър да ви имплантира желаните от вас камъни. Освен на бойното поле с тях можете да се сдобиете и с помощта на Spagyric Cube. Тук трябва да отбележа, че това всъщност е единственото нещо, за което можете да го използвате! Истината е, че по функционалност кубът на Spagyric не може по никакъв начин да се мери с безкрайните възможности и рецепти, които кубът на Horadric притежава.

От страна на предметите в B&S това е възможно едно от най-бедните RPG-та, което изобщо някога съм



▲ Ковачо, ако не ми инсталираш вълшебните камъчета ще ти резна главата!

виждал. В играта има-няма точно 5 типа предмета: Homing Pearls (перла, която играе ролята на Town Portal), оръжия за хвърляне, еликсири (за Health и Chi (мана), свитъци с различни магии и Common uncut jades (камъни, които след нужната обработка в Spagyric Cube стават магически).

Графика
3
Звук
2
Геймплей
2
Общо
2

Какво RPG, а?!

Като прибавим към всичко казано дотук и невъзможността на играча да преразпределя сам точките опит, положението наистина става адски досадно. В B&S точките, които получавате при всеки качен Level на вашия герой, се разпределят абсолютно автоматично между неговите показатели. ЗАЩО? Не може ли играчът сам да избира, по какъв начин да развие своя герой? Добре че поне skill системата не е автоматична, макар че и тя си има своите особености. Първата е, че уменията, които ще придобивате, няма да са нито магии, нито заклинания, а различни Kung Fu ритници и удари. Втората е, че ще можете да групирате тези различни бойни техники в комбо атаки. Битките с противниците в B&S на моменти се превръщат в същински Street Fighter. То е ясно, че B&S е екшън RPG, но това, което са сътворили авторите по отношение на геймплея, е същинска боза. Много от феновете на така наречените сериозни ролеви заглавия от рода на Baldurs Gate често са на мнение,

▼ Геймплеят е адски отегчителен.




▲ Сбиване за това кой първи да се повози на телепорта.


▲ В началото на 2004 г. максималната разделителна способност от 800x600 и 2D-графиката на играта, едва ли ще могат впечатлят някого.

че по принцип hack'n'slash RPG-тата от семейството на Diablo, са доста монотонни и елементарни. Господа, съветвам ви само да пробвате B&S и ви гарантирам, че скучният геймплей на Diablo-то ще ви се стори направо гениален.

За архаичната графика на B&S, която е съвсем малко над нивото на първото Diablo, просто не ми се говори. Звуковото оформление също е доста под съвременните стандарти, като най-неприятно впечатление ми направи, това че диалозите с NPC-тата въобще не са озвучени!

B&S е разделен на 3 акта, като честно си признавам, че успях да стигна само до средата на втория. Причините за това са две. Първата е, че

не ми издържаха нервите,

за да изиграя играта докрай, а втората, че от нонстоп "помпането" на мишката, в един момент левият ѝ бутон просто сдаде багажа (въобще не се шегувам!!!). След като успях да си изнамеря нов работещ гризач, повече изобщо не си и направих труда да пускам играта. Вместо това веднага побързах да я изтрием, колкото се може по-бързо от твърдия диск.

И макар че от излизането на Diablo2 изминаха повече от 5 години, RPG-то на Blizzard все още продължава да е живо благодарение на своя Multiplayer, в B&S обаче такава опция просто няма!? Като цяло играта въобще не си струва и не я препоръчвам на абсолютно никого! Ако сте почитател на RPG жанра и търсите свестно заглавие, което с удоволствие да изиграете, със сигурност няма да го намерите в B&S. За финал лично аз си пожелавам, през новата 2004 г. да излизат колкото се може по-малко такива игри!

SPACE RANGERS

GNN News: Бързака Ник се записа в корпуса на рейнджърите. Пилотите на Клисаните масово бягат от корабите си!

■ Elemental Games ■ www.elementalgames.com ■ P 233, 64 MB RAM, 4 MB Video ■ космическа стратегия/аркада ■ 1 CD

Ще започна с финалните изречения. Играта Space Rangers на никому неизвестната руска компания Elemental Games не е лоша. Това е поредният римейк на Privateer и е по-добър от доста други опити в тази област. Същевременно не е и никак елементарна – в нея ще намерите всичко, което има в повечето подобни игри и не само това – авторите са успели да вмъкнат две-три сполучливи новости, които бих желал да ги виждам и другаде. Големият проблем обаче – от играта лъха атмосферата на аркаден игрален автомат. Какво има там? Противник? С'я шъ гу гръмнем! Ама нищо, че този противник е три пъти по-мощен от нашата светулка... Добавете към това и безкрайно глупавия сюжет и нищо чудно, че не можах да си наложа да я възприема насериозно. А без да го направите няма как да я играете успешно.





Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Споменахме за сюжета, така че да продължим с него. Годината е едикоя си хиляда и малко. В известната част от галактиката мирно съществуват пет развити раси. Да ги наречем условно Големите Мускули, Високите Чела, Търчи-Лъжковците (това са хората), Джеймс-Бондовците и Добрите Чичковци (най-древната раса в галактиката). Та живеят си те почти нормално, докато незнайно откъде се появява шеста свръхагресивна раса – Клисаните (Klissans), приличащи на торби с желе. Дотук в сюжета нищо особено – крадното е оттук и оттам, но кой ли не го прави. Обаче по-нататък... Галактическият Съвет решава, че единственият начин да се победят Клисаните е да даде на всеки желаещ по един малък боен кораб и този рояк бездомни безработни (но със собствени кораби) трябва да победи агресорите. И колко му е да се направи. Ето как нашият герой Ник се оказва основна бойна единица от корпуса на рейнджърите и сега цялата галактика се крепи на мижавите му бластери! Представям си какви са плакатите по стените на рейнджърските бази: "Ти рейнджъре, уби ли днес своя Клисанец?" или "Не говори! Клисанските шпиони са навсякъде!".

Графика	3
Звук	3
Геймплей	3
Общо	3

Сюжетът на играта наистина може и да е избран със специален конкурс, но за сметка на това геймплеят е съвсем сериозен. Наличната галактика е доста обширна – според производителите включва над 50 звездни системи, във всяка от които има населени планети, военни, търговски и научни бази и много кораби. И всички тези планети, бази и кораби водят собствен живот, независим от действията на главният герой. Те търгуват и воюват, променят си отношението към главния ни герой, променя се търсенето и предлагането и разбира се, цените на стоките. Освен това корпусът на рейнджърите не се състои само от нашия герой, а включва още много други кандидат-спасители на Галактиката. И всички те не само взаимодействат с околния свят по един или друг начин и го променят, но и се съревноват помежду си за една вечно променяща се класация за Рейнджър на Годината.

В играта

не липсва и тънък хумор -

като например обяснението, което получава новобранецът Ник, че ако застане на челно място в класацията и ако има много късмет, току-виж може дори и да съобщят за него в новините. Как да не хукнеш да спасяваш галактиката при такъв стимул?

При първоначалния инструктаж получавате и цял потоп от друга информация, който спокойно може да пренебрегнете, ако сте прочели настоящата статия. Същността на информацията е в това, че атаките на Клисаните се ръководят от централен кораб-майка, наречен Machpella. Финалната ви цел е да се справите по някакъв начин именно с този кораб. Между другото Machpella е наименованието на древна пещера, в която според преданията са погребани библейски личности (на места името на пещерата е написано също като Machpelah или Machpela). Откъде накъде руснаците са избрали точно това име нямам понятие. Дали е просто най-елементарна липса на фантазия или е нещо друго, не знам. Иска ми се да мисля, че това има някакво значение – като например да се окаже, че желираните Клисани са били всъщност някакви прародители на разумните раси или нещо такова...



И сега след хубавите думи да се върнем на аркадността. Забравете всякаква тримерност или изглед от пилотската кабина. Визуално космосът и битките приличат на нещо като древната игра Asteroids. За да поосвежат графиката, руснаците са се постарали да вмъкнат разни допълнителни шаренийки, които правят екрана да изглежда като фойерверк... Или да го кажа по друг начин, играта Space Rangers е интересна и забавна, ако сте в състояние да се абстрахирате от вида на екрана. Но аз не успях...

Красива репортерка разкрива мрачни конспирации в

Beyond Good & Evil

ДЖЕЙД

Възраст: 20 години

Професия: Фотограф. Собственичка на информационната агенция "Джейд Репортинг", която доставя горещи новини за медиите на планетата Хилис.

Специални умения: Известна със своята упоритост и талант да открива сензации. Владее бойни изкуства и е изключително добър стрелец.

Минало: Остава сираче като малко дете. Израства в бедняшкия район на Хилис, където се учи на самоотбрана и човешка солидарност.

■ Ubisoft ■ www.beyondgoodevil.com ■ P3 1 GHz, 128 RAM, 3D Video ■ 3rd person action ■ 3 CDs



Битките са изключително ефектни, но реално използвате само един бутон на мишката.



Мистериозните Алфа Секшънс играят двойна игра с жителите на Хилис.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
4	3	3	3

Конзолна по концепция игра, която да може да се играе като хората на PC и без джойпад? Доскоро дори самата мисъл звучеше еретично. UbiSoft обаче явно не си падат по предразсъдъците и за Коледа сервираха на геймърите нагледното доказателство, че тази комбинация е напълно възможна.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Историята на Beyond Good & Evil носи сериозна порция оригиналност, а и сюжетът като цяло е пипнат доста добре от драматургична гледна точка, като в него ви очакват доста изненади и обрати. Действието се развива в далечната 2435г на още по далечната планета Хилис, която от векове е обект на постоянни нападения от страна на космическите нашественици от расата DomZ. От известно време насам защитата на населението е поета от така наречените Alpha Sections, които обаче рядко успяват да предпазят живеещите в страх обитатели на Хилис от атаките. Самата игра започва именно сред поредната бомбардировка на едно селище, в което живее и нашата героиня Джейд. Именно Джейд е и главната атракция на играта. Тя, освен че е красавица, е фоторепортерка, но в свободното си от журналистика време се занимава и с бойни изкуства, които в такива критични ситуации се оказват от жизнена важност. След като помага на своите приятели да се спасят от атаката,

Джейд малко по неволя започва да се занимава с разнищването на цялата история

около нападенията и ролята на загадъчните Alpha Sections в цялата история. Заедно със своя приятел – прасето Пей Джи тя започва постепенно да напипва доста скандални неща около съдбата на Хилис. Покъсно нейното разследване е подпомогнато и от нелегалната организация IRIS, която има нещо против споменатите вече защитници на планетата, а освен това гони и собствените си политически цели...

Това в резюме ви очаква в новата игра на UbiSoft, която е доста нестандартно изпълнение за PC-игра. На практика Beyond Good & Evil си е чист конзолен екшън адвенчър, който е заимствал повечето си елементи от легендарни PlayStation 2 хитове като Jack & Daxter и Ratchet & Clank. Разликата в случая е, че от UbiSoft не са направили просто поредния порт, който почти не става за игра без съответния конзолен контролер. Що се отнася до интерфейса и управлението Beyond Good & Evil е направо образцово реализирана и получава моите най-искрени адмирации.

Управлението на Джейд се извършва с клавиатура и мишка, като от клавиатурата се използват бутоните за движение и още 2-3 клавиша, което прави всичко много приятно и прегледно. Реализацията при мишката е направо гениална. Непрекъс-









▲ Фотоапаратът е основното оръжие на Джейд.

нато в горния ляв ъгъл на екрана имате иконка, която ви показва какво точно действие извършват левият и десният бутон в дадения момент. Това е важно, защото в почти всяка отделна сцена активното действие се променя. Ако по време на бой с мишката млатите или събирате енергия във вашата

специална тояга на име Дай Джо,

която е доста респектираща като възможности, то на други места със същите бутони активирате най-различни джаджи, говорите с обитателите на Хилис или пък манипулирате предмети.

Самият геймплей се състои от няколко различни части. Горе-долу половината игрово време ще прекарате в ролята на Джейд, която обикаля пеша заедно с Пей Джи планетата, за да открие като съвестна журналистка цялата истина около нападенията. В тази част на играта ще трябва да минете през доста битки, още по-голямо количество разговори и... много снимане!

Да, точно така. Джейд все пак е фоторепортерка и като такава едно от най-важните ѝ оръжия е цифровата фотокамера, с която документира престъпленията на Alpha Sections, за да може да ги пусне в местната преса и така да разобличи лошковците. Камерата освен това е важен източник на пари. Още в началото ще получите поръчка от музея в Хилис да направите фотокаталог на местната фауна.

За всяка снимка ви очаква определена сума

(тя варира в зависимост от редкостта и опасността на снимания обект), а на всеки 10 снимки пък ще получите и по една специална перла. Това са и двете основни валути на Хилис. Със стандартните пари можете да си купувате храна (връща здраве) и разни други консумативи за ежедневна употреба от специалните автомати, които се намират навсякъде на планетата. Перлите са значително по-ценни и съответно и по-трудни за набавяне. Освен за колекции от снимки ще ги получавате и за побеждаването на определени противници и изпълняването на конкретни мисии. С тях можете

да пазарувате нови оръжия, най-различни ъпгрейди и полезни джаджи

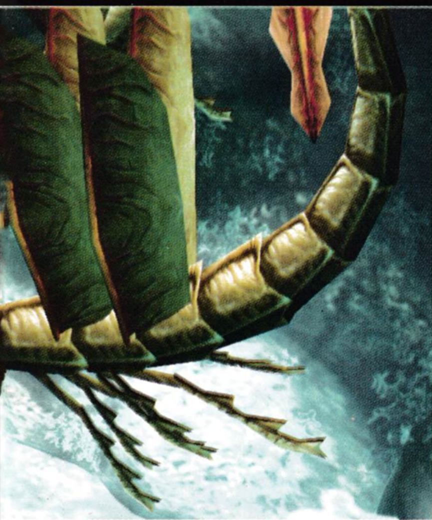
като детектор на все още некаталогизирани животни, който доста облекчава документирането на фауната. Като стана дума за оръжия трябва да спомена, че те не са никак много. В пешеходната част до самия край ще си имате само споменатата вече тояга. Тя си е доста унищожителна, но още няколко пушкала със сигурност нямаше да навредят на напористата репортерка.

За вашия Hoverboat обаче можете да си купите малко огнева мощ, която да се различава от стандартното оборудване. Именно

Hoverboat-ът е мястото, където ще прекарате останалата част от игровото време

Хилис е водна планета и без него няма да можете да се придвижвате между отделните островчета. Във водата пък ви дебнат най-различни опасности като DomZ, роботи-пазачи на Alpha Sections, които не искат да ни пуснат до секретни зони на





◀ Ако задържите левия бутон на мишката по време на удар, ще реализирате специална атака.





планетата, пирати и други неприятности. С лодката можете също така да участвате в няколко състезания, които освен че са доста забавни, носят и сериозно количество пари и перли под формата на наградни фондове. Контролите на возилото са също така интуинивни, както и в пешеходната част на играта, така че дори пълни новаци ще се ориентират за максимум 5 минути.

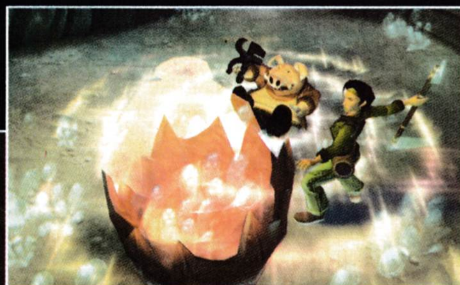
Цялостната реализация на играта също е на високо ниво. Графиката е повече от добра и радва окото с множество детайли. Аз лично се изненадах изключително приятно от това обстоятелство, като се има предвид, че Beyond Good & Evil излезе едновременно и за всички конзоли. Явно програмистите обаче не са се задоволили с обикновен порт и са положили известни усилия да изстискат повечко от възможностите на модерните PC-та. В това отношение дори леко са прекалили, защото дори на компютър над 2 GHz с добра видеокарта играта насичаше на 1024x768 с всички включени детайли. Положението обаче се оправи с намаляване на резолюцията до 800x600, така че играта със сигурност не може да влезе в рубриката "Чудовища на системните изисквания".

Предимно добри думи могат да се кажат и за звуковото оформление. Музиката е изключително подходяща и пасва идеално към действието, а единствената ми по-сериозна критика е, че не всички диалози са озвучени, но това се преживява някак си, а като извинение на авторите може да послужи и обстоятелството, че разговорите са действително много.

След всичките тези положителни страни обаче не мога да подмина и основната слабост на играта, която







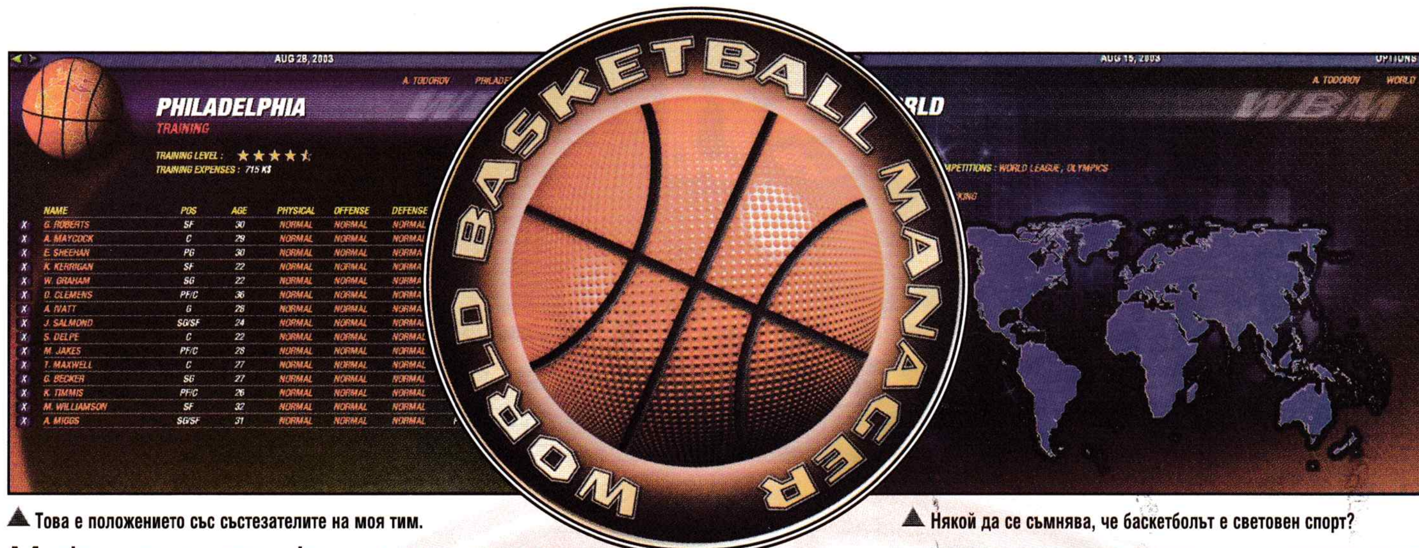
+ Плюсове:	– Минуси:
■ Добър сюжет	■ Прекалено лесна екшън част!
■ Интерфейсът	■ Малко оръжия
■ Добър звук	■ Сравнително високи системни изисквания
■ Красива графика	
■ Голям игрален свят	



вероятно ще подразни доста хора: Истината е, че

Beyond Good & Evil е безумно лесна!

За няколкото часа игра по време на теста лошковците така и не успяха да ме убият нито веднъж! Това действително е леко стряскащо на фона на останалите заглавия. В интерес на истината изключително ниското ниво на трудност на екшъна по никакъв начин не съкращава игровото време и цялостното удоволствие. Просто дизайнерите на играта са концентрирали усилията си не толкова върху битките, колкото върху историята, диалозите и изследването на планетата Хилис и нейните обитатели. А игралният свят е действително голям и поне един-два дни ще имате да разглеждате околностите, докато откриете всички пещери, островчета и т.н. Просто ако очаквате кървав екшън, ще останете разочаровани – и то страшно. Така или иначе повече време ще прекарвате в опити да се докопате до някоя ексклузивна снимка, отколкото да млатите безкрайни орди противници. Ако липсата на предизвикателство в екшъна не ви плащи особено, то Beyond Good & Evil спокойно може да ви грабне за 1-2 седмици и да ви влезе под кожата. Изключително симпатичната главна героиня и нейните приятели имат да ви предложат доста напрегнат сю-



▲ Това е положението със състезателите на моя тим.

▲ Някой да се съмнява, че баскетболът е световен спорт?

Може да е гръцко, ама се чете

Графика	Звук	Геймплей	Общо
2	2	4	3

■ Metalfin ■ www.worldbasketballmanager.com
■ P3 650 MHz, 128 MB RAM ■ Sports/Management ■ 1 CD

Два отбора от по пет души. Игрище с дължина 28 и ширина 15 метра. Обръчи с диаметър 46 сантиметра, закачени на височина 3,05 метра. Гумена топка със специфичен оранжев цвят. Това е всичко необходимо за един от най-динамичните, популярни и обичани спортове в цял свят. Освен лъскавата фасада, милионните договори и световната слава, баскетболът има и друга страна, която изисква страхотно постоянство, железни нерви, огромни познания, солидна доза талант. Човекът с тези качества би трябвало да си ти – бъдещият мениджър...

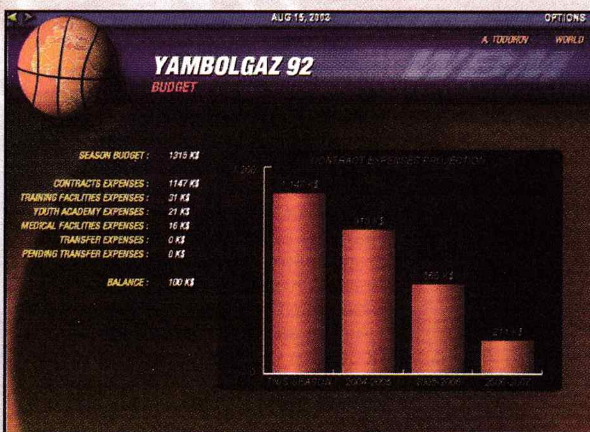
Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Спортните мениджъри отдавна присъстват в пъстрата палитра от жанрове, създавани от геймърската индустрия. По традиция най-популярните заглавия от този тип са свързани с футболната тематика, но през последните години се забелязва тенденцията към промени в няколко насоки. Първата е към подобряване на визуалното оформление и разчупване на стандартната концепция, състояща се в отегчителната гледка на прескачане от меню в меню и промяна на разни цифрови показатели. Втората очертава пътя към навлизането на нови спортове в безкрайно консервативното семейство на спортните мениджъри. След футбола, Формула 1 и дори колоезденето, някак естествено дойде времето на баскетбола. Малко изненадващо е, че създател на WBM са гърците от Metalfin. Като се замисля, май няма място да учудване, като се има предвид уникалната фенщина на гърците по отношение на баскетбола.



▲ Така изглежда мач на живо.

▶ С включения към играта редактор може да внасяте различни промени в базата данни.



▼ Брей, с какъв бюджет разполагали хората от Ямболгаз!

Всъщност това е първата игра с гръцки произход, която ми попада и в интерес на истината, няма особени поводи за недоволство от нейното качество. World Basketball Manager не предлага нищо по-различно от класическите спортни мениджъри. Абсолютно безкомпромисно създателите са игнорирали всяка идея за създаването на продукт, който би постигнал милионни продажби. Играта в никакъв случай не може да бъде определена като зрелищна, а още по-малко като лесна за усвояване. Ако не сте заклети баскетболни фенове, ще ви бъде нужно да прекарате доста време в четене на обилното ръководство към играта. То може и да бъде достатъчно, за да усвоите основните принципи, но за да станете спецове и да изпитате истинското удоволствие от този баскетболен мениджър, ще трябват сериозни усилия в събирането на допълнителна информация за случващото се в света на съвременния баскет. В случай че просто искате да убиете малко време, стойте далеч от WBM. Това заглавие по никакъв начин не може да отговори на подобни очаквания.

Създателите на играта са насочили усилията си в създаването на

забавление, разбираемо и достъпно само за върлите почитатели на спортните мениджъри

Сигурен съм, че ако сте един от тях, ще намерите достатъчно поводи да се застоите пред компютъра. Тук едва ли ще стигне мястото да бъдат обяснени всички възможности, които WBM предлага. В качеството си на мениджър сте натоварен с отговорността за практически всичко, което се случва в клуба, който сте поел. Финанси, трансфери на играчи, тренировъчен процес и внимателно планиране са само част от нещата, които трябва да ръководите и организирате, така че всичко да върви добре.

Включените в WBM отбори са колосални като количество, но не с всички ще можете да играете. Тук присъстват също четири български тима – Ямболгаз, Черно море, Академик и Левски. С помощта на редактора към играта може да внасяте допълнителни промени, тъй като са налице някои неточности.

Основните критики към World Basketball Manager са най-вече към графичното оформление, което е твърде оскъдно и непретенциозно. Освен това може да се желае още много по отношение на скоростта на играта и оптимизирането на боравенето с базата данни.

Armed & Dangerous

Вива ла революсион!

■ Planet Moon Studios/Lucasarts ■ www.lucasarts.com ■ екшън
■ P3 1000 MHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D Video, 4 GB HDD ■ 2 CDs

КОЙ КОЙ Е?

Роман - лидер на Лъвските Сърца, професионален революционер.
Кю - робот, произвежда чай, има четка за обувки върху шлема.
Джоунси - къртица, бомбаджия, псува перфектно.
Рексъс - сляп старец, смърди, обладава завидни, макар и доста заблудени, мистични умения.
Книгата - най-великият магически обект на всички времена.
Крал Фордж - зъл узурпатор, нисичък на ръст.
Капитан Виндалу - съветник на Фордж и дясната му ръка.
Принц Стиг - син на Фордж, малоумен, със зелена кожа, иначе симпатяга.
Градинарските Роботи - защитници на всякаква растителност, включително на Стиг.
Монасите - пазители на Книгата, напоследък увлечени по плетенето на кошници.
Лили - странно малко момиче, често облича хората в женски дрехи.
Хенри Великия - дядо на Лили, велик воин, понастоящем сенилен.
Свещеното агне - като всяко друго агне, но свещено.
Дамата от езерото - не ви трябва да знаете.

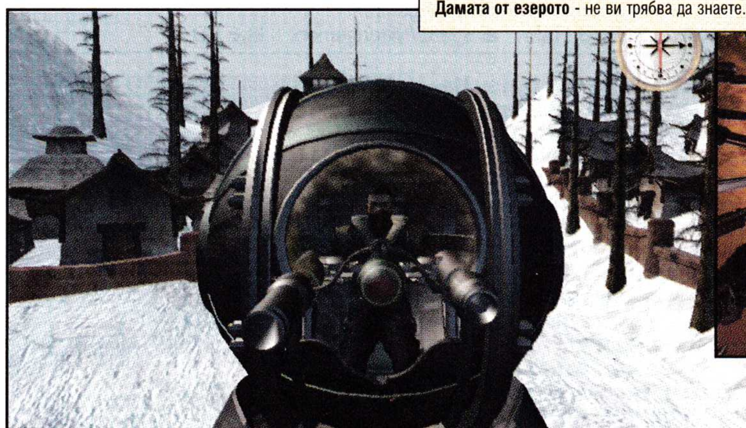
Едва ли ще намерите, дори из неизбродимите дебри на Интернет, статия за Armed and Dangerous, в която да не се среща думичката "екшън". Почти толкова сигурно е, че ще откриете там и една друга дума – "хумор". Тези две прости петбуквени слова най-добре обобщават същината на това заглавие.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

LucasArts са официални разпространители на Armed and Dangerous, но играта не прилича на нито едно друго заглавие в каталога им. Нито хуморът, нито екшънът са в "лукасартски" стил, а за същината на играта е много по-показателно името на нейните автори – Planet Moon Studios. Може би сте ги позабравили, но преди около три години те буквално разтърсиха геймърския свят със своя неповторим хит Giants: Citizen Kabuto – експлозивна комбинация от абсурден свят, новаторски геймплей и леко просташки, но при все това много забавни, шеги. "Неповторим" ли казах? Не е точно така –

ако сте запомнили с добро Giants, гарантирам, че Armed and Dangerous също ще ви се хареса...

"Базирано на действителна история" – с тези думи започва първото ниво на играта. И все пак тя е толкова далеч от действителността, колкото изобщо е възможно. Действието се развива в пародийно, граничещо с абсурдността, стиймфентъзи-кралство, където цялата власт е заграбена от узурпатора крал Фордж и неговите безчетни полумеханизирани войници. Срещу тиранина смело се възправят главният герой Роман и неговата весела дружина, наречена "Лъвските Сърца" (The Lionhearts). Спътниците ви, както всички революционери, са интересни екземпляри и си струва да ги опиша малко по-подробно, най-малкото за да добиете поне бегла представа за стила на извратения хумор, който присъства навсякъде в играта.



От тази оръдейна установка ще възпирате прииждащите пълчища врагове.

Графика	3
Звук	4
Геймплей	4
Общо	4

Кю е тенекиен робот с перфектни маниери на английски джентълмен, проявяващ в най-неочаквани моменти компулсивна склонност към садизъм. Освен това той има страх от височини и може да произвежда изключително здравословен чай, с който лекува приятелите си в критични ситуации. Екземпляр номер две е Джоунси – бомбаджията на групата. Той твърди, че е къртица, но всички други персонажи го определят просто като "твърде порораснал плъх". Това по правило го вбесява и той започва да реди нескончаем поток от ругатни, които звучат двойно по-пикантно благодарение на ирландския му акцент. Освен това ще си имате работа с един мнооооооого побъркан и абсолютно сляп старец, а покъсно в играта ще получавате помощ (поне морална, ако не действителна) и от взвод градинарско-военни роботи, както и от малоумния син на краля – принц Стиг. Достатъчно абсурдно ли ви звучи? Бъдете сигурни, че все още и половината не ви е казано – дори само заради единствените по рода си шеги си струва да видите тази игра. Трябва обаче да ви предупредя, че хуморът й не е за всеки – геговете по правило са от типа "дебелашки", а често граничат с откровената простотия, което обаче не ги прави по-малко смешни.

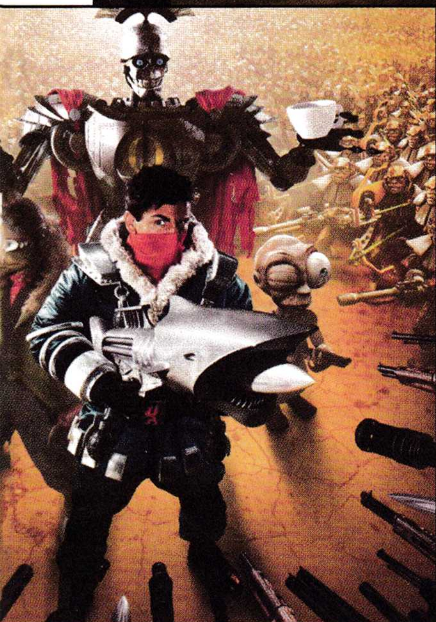


Гадовете прииждат отвсякъде и гарантират нескончаем екшън.

Пуританите обаче трябва да стоят настрани

Всъщност най-забавни са краткитe филмчета, реализирани с енджина на играта, които можете да гледате след всяко едно от общо двайсетината нива, където се разкрива в детайли абсурдният сюжет, състоящ се от безброй шантави ситуации, неповторими диалози и небивалици. Най-общо, цялата история се върти около събдването на Маджоркинското (точно така, Маджоркинското) предсказание, което казва, че отбор юнаци (ха, познайте кои са те) ще свали от власт узурпатора Фордж, открадвайки от него свещената магическа Книга на Властта, която кой знае защо е временно превърната в Книгата за Плетенето на Кошници. Добавете към това конски дози безсмислено насилие, потъпкване на всички табута, смешновати простотийки на корем и немалко Star Wars







▲ Снежен екшън в първите нива.

◀ Кралските войници нямат чет и дори с помощта на тежкото оръдие и специално модифицираните градинарски роботи не е лесно да ги удържите.

– инспирирани шегички, явно вмъкнати в чест на разпространителите LucasArts и ще получите като резултат Armed and Dangerous... А ако се чувствате объркани, след като сте прочели последните няколко изречения, не се притеснявайте – точно такава бе целта ми, а и едва ли е възможно изобщо да се направи смислено описание на нещо толкова абсурдно, колкото историята и хумора на тази игра.

Крайно време е да кажа няколко думи и за геймплея. Най-общо нивата са три вида – солови мисии, в които действате само с Роман, такива, в които играете в партньорство с Кю и Джоунси и дори можете да им давате прости заповеди и най-сетне специални мисии, в които седнал в мощно оръдие, инсталирано върху крепостна стена, главният герой громи прииждащите на талази вражески орди. В последния тип нива трябва да се грижите най-вече за две неща – да отстранявате бързо противниците, които се опитват да разрушат оръдието ви, и да не позволите на определена бройка вражески войници да преминат зад стената, която защитавате. Обикновено това число е достатъчно голямо, така че най-често ще се проваляте по другия начин, когато враговете видят сметката на оръдието ви, което, особено на по-късните мисии, далеч не е трудна задача за тях.

В по-конвенционалните нива играта представлява чист екшън ориентиран шутър с камера от трето лице, със силно ударение върху думичката екшън. Роман, евентуално придружен от приятелчетата си Кю и Джоунси, насмита безчетни количества противници, както и голямата част от обектите по ландшафта – къщи, дървета, арки, камънак и т.н., които, между другото, почти без изключения могат да бъдат разрушавани. От колонките безспирно звучат вражески викове и остроумни коментари от страна на Лъвските Сърца. Оръжията са разделени в две категории. В първата попадат пушка, автомат, снайпер, ракетомет, мортар и странно оръжие, изстрелващо подземни акули (без майтап!) – от този вид пушкала във всеки момент можете да носите максимум 3 различни. Във втората категория на "специалните оръжия" влизат т.нар. "лепкави бомби" – малки, но твърде полезни, експлозиви, които се залепят по гадовете или пък по другите обекти, както и няколко ултра-екзотики, например генератор за черна дупка или

Преобръщаща Бомба, която обръща екрана наопаки, така че всички врагове да се пребият

Като цяло няма да чувствате недостиг на муниции, но все пак не е зле да свикнете да се отбивате в кръчмите, пръснати из нивата където можете да възстановявате както патроните, така и жизнеността си, както и да придобивате нови допълнения към своя арсенал. Въпреки внушителното си въоръжение Роман не може да издържа много на бой, така че за преодоляване на по-късните мисии ще ви трябва известна доза майсторлък – играта не се заключва само и единствено в безсмисленото пуцане и разрушения, колкото и хубаво нещо да са те. На всяко ниво има скрит по един бонус-обект. Като съберете достатъчно количество такива предмети, пред вас ще се открият нови хоризонти – например бонус нива, странни "чийтове" (например увеличаващи размерът на главите, ръцете или обувките на всички герои) и други изненади.

Ако изобщо Armed and Dangerous има някакъв сериозен недостатък, то това е доста демодираната графика, която съвсем определено изостава от съвременните стандарти. Това би трябвало да означава автоматически "скромни системни изисквания", но на стари видеокарти от класа GeForce 2 играта не върви добре и е почти невъзможно да се играе. На всички читатели, притежаващи по-съвременен хардуер, афинитет към екшъна и толерантно чувство за хумор я препоръчвам най-искрено. И тъй като се колебая как точно да завърша тази статия, ще го направя във "въоръжен и опасен" антивегетариански стил:
DEATH TO THE SALAD-EATERS!



▲ Малките дървесни гноми са понесли към Роман мощни експлозиви.

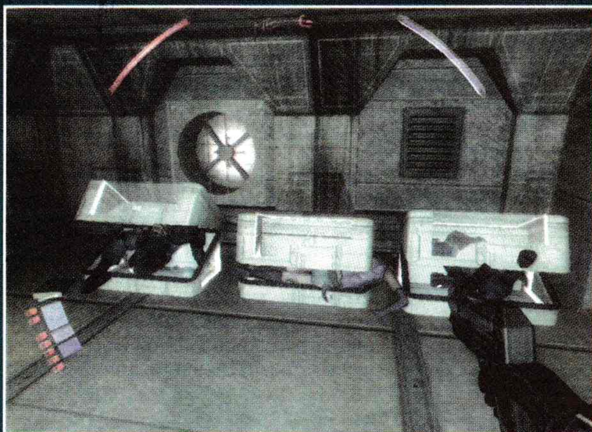
▼ Тази картинка доста добре илюстрира, че графиката на играта е незадоволителна за съвременните геймъри.

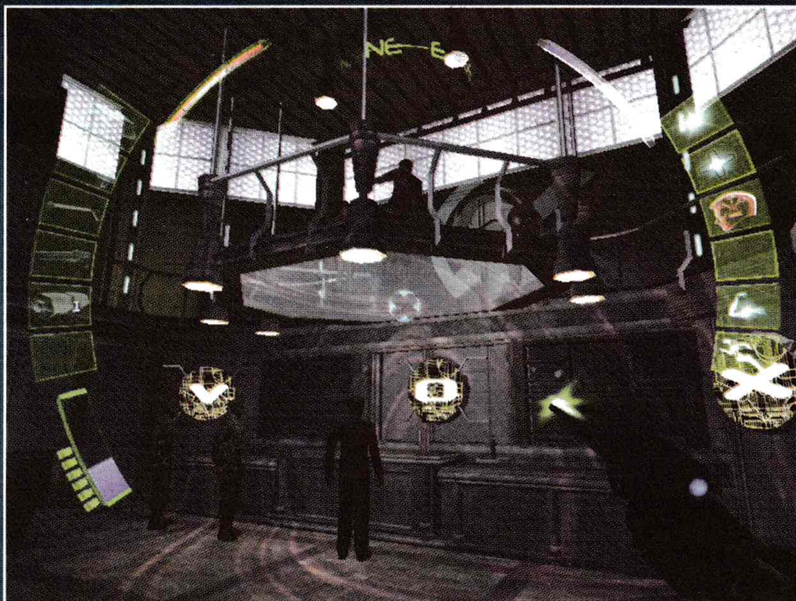


Deus Ex INVISIBLE WAR

Стъпка напред към комерса

■ Ion Storm Austin / Eidos ■ www.dxinvisiblewar.com ■ P3 1.2 GHz, 256 MB RAM, 32 MB DX8.1 Video ■ Action-Adeventure ■ 2 CDs


Да се набутват трупове в сандъци е интересна идея.


Един много приятен нощен клуб.

След дълго очакване, появата на Deus Ex 2 е вече факт. Съвсем закономерно около това заглавие се вдигна доста шум, но, учудващо – голяма част от отзивите бяха по-скоро негативни, като се изтъква най-вече прекаленото опростяване на геймплея. Дали това наистина е така ще разберете в следващите редове.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Графика
4
Звук
4
Геймплей
4
Общо
4

В предишния брой на списанието можете да намерите доста подробно превю на играта, но все пак се надявам, че ще ми простите, ако повторя някои от по-важните факти, както и да ги разгледам в нова светлина.

На първо място – историята. Ще припомня, че предишната част имаше три възможни завършека и вместо от Eidos да измислят нещо ново, просто са уточнили кой от тях да е "официалният" – а именно този, в който J.C. Denton се съединява с Helios. Следва световна криза, в която той и брат му Paul изчезват. Двадесет години по-късно, през 2072 г., на сцената излизате вие – Alex Denton. Не е ясно дали имате някаква роднинска връзка с двамата братя, но това не е толкова важно. По-важното е, че Чикаго е изравнен със земята от терористична атака, а вашето семейство е живяло там. По време на тези събития вие се намирате в Сиатъл и по-конкретно академията Tarsus, предназначена за обучение на шпиони и тайни агенти. Тъкмо когато разбирате за трагедията, следва ново нападение и вие трябва да си пробиете път вън от комплекса по един или друг начин и да разберете какво всъщност става.

Това ниво е своеобразен туториъл, в който ще се сблъскате с основните елементи на играта – инвентар, управление, различните начини за преодоляване и елиминиране на мерките за сигурност и враговете. Тук ще разберете също така, че нещата невинаги са такива, каквито изглеждат, и доста хора ще се опитват да ви използват за собствените си цели. Освен това ще получите и първите си биомодове.

Оттам нататък историята се развива повече или по-малко в зависимост от вашите собствени действия. Различни фракции ще се опитат да ви привлекат на своя страна, ще получавате поръчки и задачи от влиятелни хора, включително и такива, свързани с убийства и шпионаж. С помощта на уменията и биомодовете си ще трябва да се справите с тях.

Дотук с историята. В началото ще трябва да си изберете персонаж, но ако си мислите, че това ще включва някаква сложна от атрибути или умения – жестоко се лъжете. Фактически в играта такива неща няма. Всичко се изчерпва с избирането на пол и цвят на кожата – налице са общо шест варианта. Лично на мен това не ми допада особено, въпреки че можеше и да е по-зле. Но ако все пак играта претендира да бъде с елементи на RPG – това е голям пропуск.

Единственият начин да променяте героя си е да му инсталирате нови биомодове,

като дори и тяхната употреба е променена спрямо предишната част.

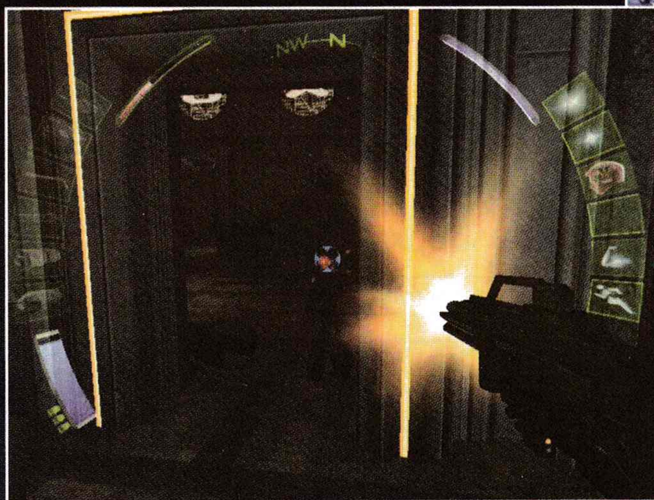
Разполагате с общо пет слота за инсталиране на тези модификации. Във всеки от тях можете да имате само по един биомод, като ще трябва да избирате между два легални и един "black market", т.е. "незаконен" мод, като можете ъпгрейдвате всеки от тях до трети левъл. Интересното е, че по всяко време можете да подменяте модовете си, като за съжаление губите старите. Изборът може да се нарече достатъчен, макар че определено някои от тях са полезни, а други – почти безсмислени. Така че доста бързо ще схванете коя е оптималната конфигурация и за вас и най-вероятно ще изкарате с нея до края на играта. Например melee-ориентираните герои трябва да заложат на Strength Enhancement, Speed Enhancement и т.н., докато ако решите да се правите на шпионин, Cloak и Thermal Masking са за вас. Трябва да се отбележи, че докато някои от модовете са постоянно активни (например Neural Interface и Strength Enhancement), повечето изискват биоенергия, за да работят. А тази енергия е ограничена и не се гене-

рира сама. Вместо това ще трябва да използвате специални контейнери, за да я възстановявате. За разлика от предишната игра от серията, тук можете да инсталирате модовете по всяко време, а не само чрез медицински робот.

Инвентарът е доста странен и определено е един от най-нефункционалните, които съм срещал досега в игра. Както споменах и в миналия брой на списанието, можете да слагате част от предметите в слотове за бързо превключване, включително храна и инструменти, не само оръжия. Излезлият пач до версия 1.1 междувременно променя донякъде интерфейса, но не го прави непременно по-удобен. Да не говорим, че е силно ограничен откъм брой на предметите, които можете да носите, но не и откъм размерите им, което е странно. С ъпгрейдването на Strength Enhancement биомод-а получавате нови слотове в инвентара, но той пак си остава недостатъчен. Не че на вас ще ви трябва нещо кой знае колко сериозно – 2-3 оръжия са ви напълно достатъчни, стига да ги подберете добре. Някои от тях могат и да се ъпгрейдват, което допълнително увеличава ползата от тях. Тук обаче идва и една от големите ми критики – всички те използват едни и същи муниции. Като оставим настрана факта, че това е меко казано глупаво и нереалистично, по-сериозен проблем е, че когато свършите патроните за снайпера, например, не можете да извадите пистолет и да продължите стрелбата. Трябва да размахате палка, нож или друго оръжие за близък бой.

В графично отношение играта е напълно способна да обере всички овации. Поддържа се светлинният ефект "bloom", който в съчетание с динамичното осветление и динамичните сенки прави картината доста добра. Отделно моделите на персонажите, предметите и т.н. са много добри, а текстурите са с достатъчно висока разделителна способност. За съжаление, всичко това идва със своята цена, а именно – високите хардуерни изисквания. Задължително се изисква поддръжка на pixel shader-и от видеокартата иначе казано – DirectX 8. Да не говорим, че посочените минимални изисквания като цяло са достатъчни единствено да разгледате менютата. И толкова. При пътуване от една локация към друга понякога има доста дълги времена за зареждане, което е сериозен минус. Ще ви трябва и мощен процесор, защото Havok енджинът е тук в цялата си прелест. Ще можете да местите почти всички предмети в играта – кофи за боклук, бутилки, пожарогасители – всичко. Дори и възглавниците по леглата. А много често под тях ще намирате ценни предмети. Повечето от предметите от околната среда могат да бъдат и взривявани, дори и заключените врати. Това ви дава допълнителни възможности във всяка ситуация и ви помага да изберете най-добрия подход към проблемите. Можете да се промъквате през вентилационни шахти, да хаквате компютри, да намирате пароли и кодове за отключване или просто да си пробивате път със сила. Всичко, което поискате.

А нивата са много и при това – разнообразни. Ще минете през Антарктика, Кайро, ще се мотаете из каналите на Сиатъл, въобще ще обикаляте целия свят.



▲ Престрелка с пазачи.



Екшънът по никакъв начин не е задължителен

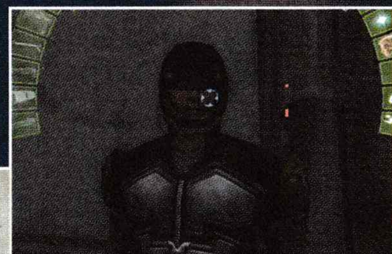
Ако не искате да се биете с пазачите, можете да ги подкупвате, уговаряте да ви пуснат или просто да ги заобикаляте, скрит в сенките или маскиран с помощта на някой биомод. За съжаление, когато се наложи да се биете, ще откриете, че това не е най-добре направената част от играта. Има локализиране на пораженията и т.н., но някак си изкуственият интелект на враговете ви по време на схватка не е на много добро ниво. Те не действат координирано, не се прикриват, просто стоят на едно място и изпразват пълнител след пълнител във вас, докато един от двамата не умре. Всъщност се изразих неправилно, защото в тази игра дори няма презареждане на оръжията.

Освен недомислици в играта има и бъгове. Дори и с вече споменатия пач графичните настройки не се запаметяват и при всяко пускане трябва да ги нагласям пак. Дори няма да отварям дума за спонтанните изхвърляния в Windows, а те не са малко.

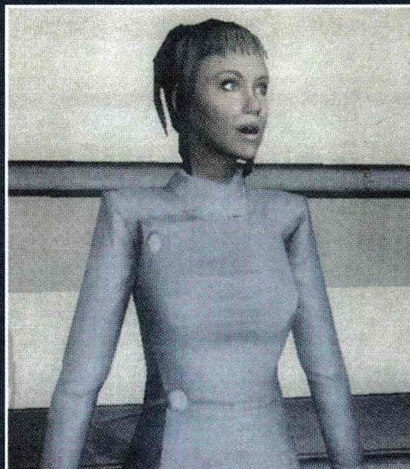
Като цяло мисля, че крайната ми оценка за Deus Ex 2 е по-скоро отрицателна. Не заради това, което е, а заради това, което можеше да бъде. Първата част се превърна в една от любимите ми игри за всички времена, но втората е прекалено опростена, недоизпипана и доста конзолна. Но геймплеят все пак е зарибяващ, графиката – великолепна, а атмосферата – неповторима.

▼ Динамичното осветление е страхотно.

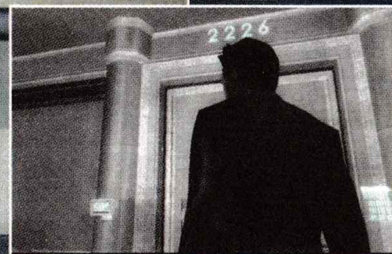




▲ Този войник само отчита дейност.



▲ Работата с компютри е основен елемент от геймплея.



▲ Понякога ще трябва да прилагате хитрост.

Mysterious Journey 2

"Myst-ериозно" с ударение върху "MYST"

■ The Adventure Company ■ www.adventurecompanygames.com ■ P1000, 128 MB RAM, 32 Mb 3D Video, 2.7 GB HDD ■ kyecm ■ 3 CDs

Mysterious Journey II е триизмерен куест, използващ поглед от първо лице, реализиран с Lithtech енджин, явно вдъхновен от класиката MYST и всички други подобни на нея заглавия. Още в началото на статията съм длъжен да призная, че не съм играл първата част на играта, дори не знам кога е излязла тя, и не мога да правя никакви паралели с нея.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

"Мистериозното пътешествие" започва в изоставена и полуразрушена космическа станция, кръжаща в нестабилна орбита около някаква планета. Главният герой, чието име така и не запомних, е събуден от над двестагодишния си криогенен сън, само за да му бъде съобщено, че е осъден на смърт заради свои минали престъпления срещу планетата, близо до която се намира, и хората, живеещи върху нея – за всичко това го информира една доста злонравна холограма. Самият той обаче не си спомня съвсем нищичко за въпросните криминални деяния нито за това как точно е попаднал в


Космическата станция, в която започва играта.


Пейзажите в играта не блестят с кой знае какви красоти.

тази космическа станция. Остава фактът, че тя след броени дни ще се разбие на повърхността на планетата, което със сигурност ще бъде и неговият край, освен ако той бързо не намери някакво решение. За щастие, главният герой се оказва достатъчно изобретателен, за да поправи една от интелигентните машини на борда на станцията, която пък от своя страна му помага да се добере до повърхността на планетата...

Геймплеят по същество представлява серия от разнородни загадки, някои от които се разрешават с логическо мислене, а за други просто е необходимо достатъчно време, прекарано в налучкване.

Всички пъзели са в стила на MYST -

примерно свързани с подкарване на неработещи машини или отваряне на врати, заключени със странни ключалки. Лично аз не съм най-големият фен на този тип геймплей

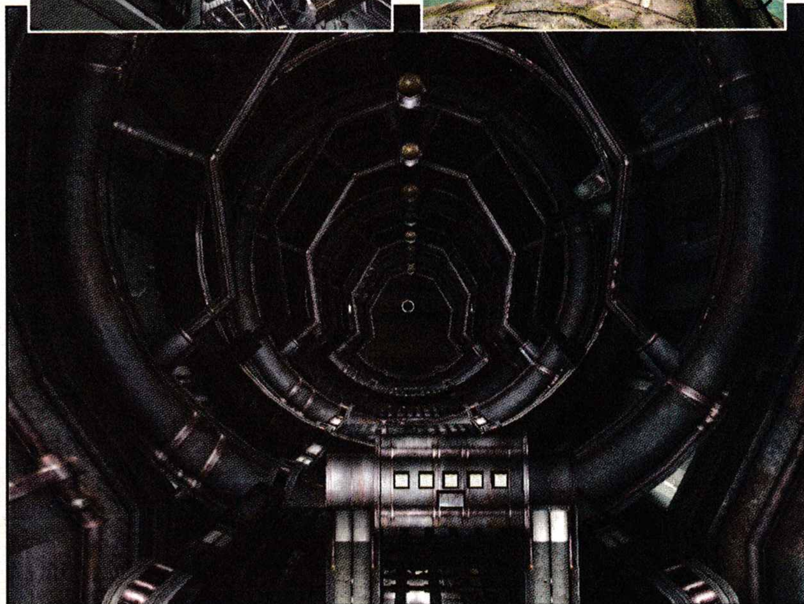

Облеклото на главния герой изглежда малко странно.


Тези "луковици" представляват поредната странна загадка.

(предпочитам куестовете в LucasArts-ки стил), но явно щом още излизат такива заглавия, той не е загубил популярността си.

Първото препятствие са серия въртящи се дискове, положението на които можете да променяте с помощта на няколко бутона. За да преминете, трябва да ги нагласите в определена позиция, която е очевидна. Проблемът обаче е, че всеки бутон завърта повече от един диск, така че ще трябва да пощракате известно време, преди да се справите. След това ще трябва да се преборите с шифрова ключалка, механиз-






Не питайте...

За да преминете през тунела, трябва да фиксирате в правилно положение пръстените, от които той се състои.

мът на която е видим през един прозорец, намиращ се в друга част на станцията. Няколко курса напред-назад и сте готови... След това ви очаква гигантски пъзел, свързан с пренасочване на енергийни лъчи, по-късно пък ще "строите" мостове... Едва ли има нужда да разказвам повече – вече би трябвало да сте схванали какъв е общият знаменател на загадките – ако си падате по подобен род предизвикателства, вероятно ще се забавлявате, а иначе и без това няма да изтърпите играта особено дълго.

Mysterious Journey II не е нито най-доброто, нито най-лошото заглавие от този тип. Загадките като цяло не предлагат нищо невиждано, но все пак успяват тук-там неочаквано да изненадат играча. Историята не е кой знае колко интересна, но пък поне успява да осмисли по някакъв начин пътешествията на главния герой. За разлика от MYST и повечето други нейни клонинги, тук има и доста диалози (макар и абсолютно неинтерактивни), които създават един малко по-жив и приятен игрови свят.

Интерфейсът е максимално опростен – в общи линии всяко действие е на разстояние едно "кликване" с левия бутон на мишката

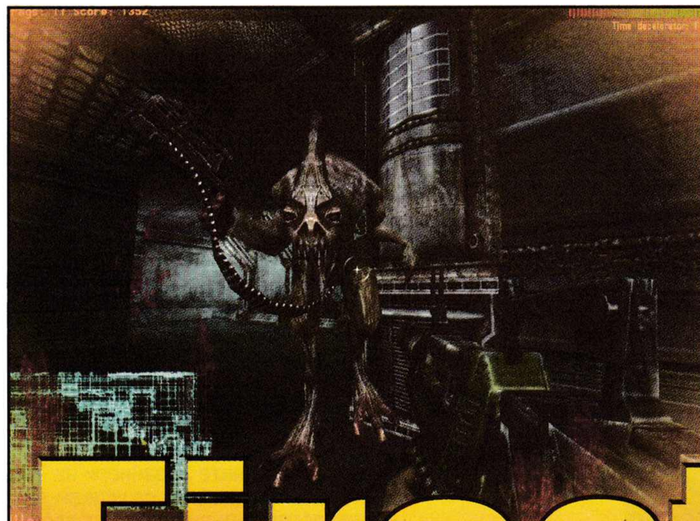
Движенията на вашия персонаж се направляват по избор с клавиатура или мишка, подобно на свръх-опростен 3D-екшън с изглед от първо лице – през очите на героя. Когато се доближите до ключов предмет или обект, който може да бъде манипулиран, около курсора се появяват малки стрелки, които ви насочват в нужната посока и така спестяват досадния "лов на пиксели".

Както вече споменах, за графичната реализация е използвана поредната модификация на известния Lithtech енджин, който макар и доста демодиран, в миналото неведнъж е доказвал качествата си. За съжаление графичните дизайнери на The Adventure Company не са успели да се възползват пълноценно от добродетелите му. Декорите в нивата са на доста посредствено ниво, а конкретно моделът на главния герой (който се вижда в кът-сцените) е почти смехотворен – вярно, действието се развива в друг свят и друго време, но това

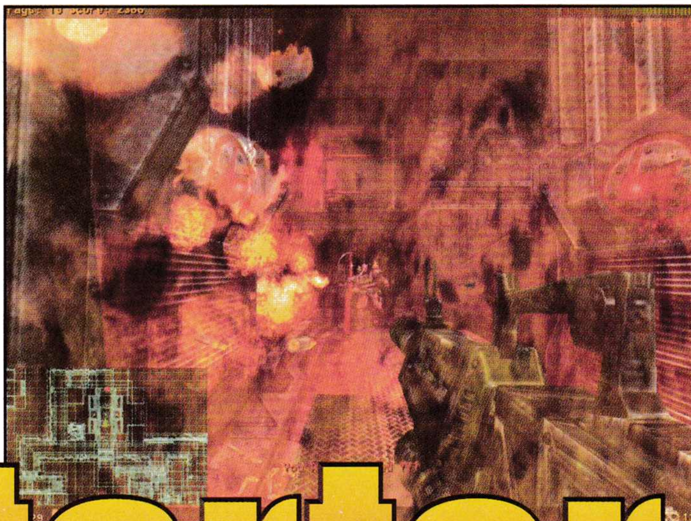
не успява да оправдае нелепото пижаместо облекло и идиотската физиономия на лицето му

Вече би трябвало да сте разбрали, че технически Mysterious Journey 2 няма да ви впечатли в нито едно отношение. Макар че качеството й не е плачевно, то съвсем определено е твърде далеч от това, което може да се желае както по техническите въпроси, така и по отношение на геймплея. Авторите не са се опитвали да завладяват нови територии или да покажат нещо невиждано – по-скоро играта е замислена като съвсем нишово заглавие, което да зарадва за известно време неколцина верни фенове, играещи абсолютно всеки излязъл клонинг на MYST. Ако сте един от тези хора, то тази игра е точно като за вас, иначе нямате кой знае каква смислена причина да се доближавате до нея, макар и вероятно да можете да си позволите да загубите няколко часа, борейки се с пъзелите, които тя предлага.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
3	3	3	3



Този определено не ме харесва.



Flamer-ът е опожарява всичко по пътя си.

Firestarter

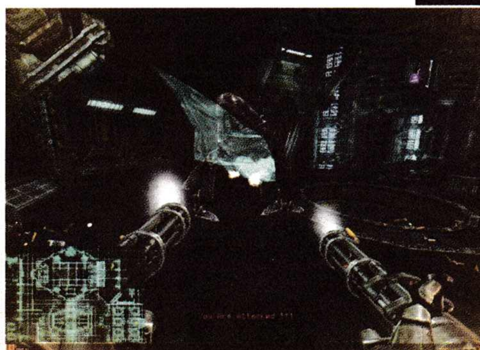
Добре дошли в реалността, която вече не е виртуална

■ GSC Game World ■ www.firestarter-game.com ■ изисквания: P3 750 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ FPS ■ 1 CD

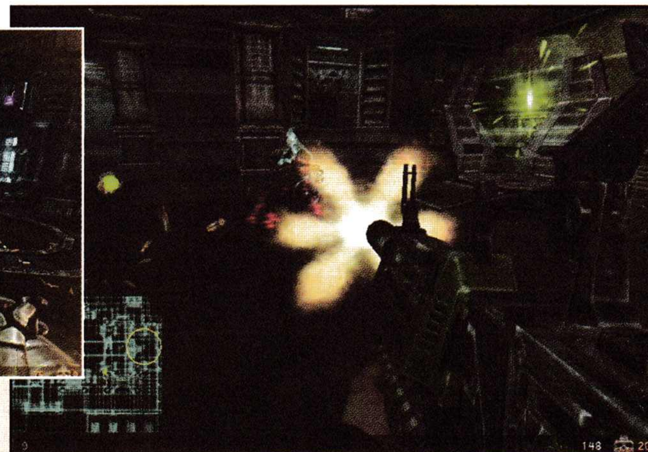
Мислиш се за истински геймър? Готов си на всичко, за да победиш? А какво ще кажеш за една игра, в която всичко се случва на наистина? Тук чудовищата са виртуални, оръжията съществуват само в компютъра и твоето съзнание, а единственото истинско нещо е твоята кръв...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Какво е нужно за създаването на горе-долу прилична екшън игра? Готов на всичко, безразсъдно смел герой, група колкото гадни, толкова и малоумни чудовища, внушителен арсенал с всевъзможни оръжия и най-накрая мрачен лабиринт, който да бъде арената на безпощадните кървави схватки. Въпреки традиционната липса на смислен сюжет игрите от този тип показват на практика, че тази формула продължава да работи. Ако трябва да се определи на какво прилича Firestarter, първото име, което изниква, е Serious Sam. Наистина действието е по-различно, обстановката и действащите лица също, но динамиката и изобилието на кървави сцени и всевъзможни агресивни гадове изглежда толкова познато, че аналогиите са неизбежни.



С двата minigun-а в четирите ми ръце този няма никакви шансове да оцелее.



След като изгледате интрото към Firestarter, не е съвсем сигурно дали ще разберете точно за какво става дума. Със сигурност обаче ще схванете ясно, че действието в играта се развива някъде в близкото бъдеще, и че в нея победата означава живот, а поражението мъчителна смърт. През 2010 година да си геймър вече не е безопасно занимание. Виртуалната реалност достига ново ниво със създаването на уникалната геймърска машина, наречена Firestarter. Когато тя бива инфектирана с вирус, правилата се променят драстично. За да излезеш от играта, трябва да издържиш и оцелееш цели 48 часа.

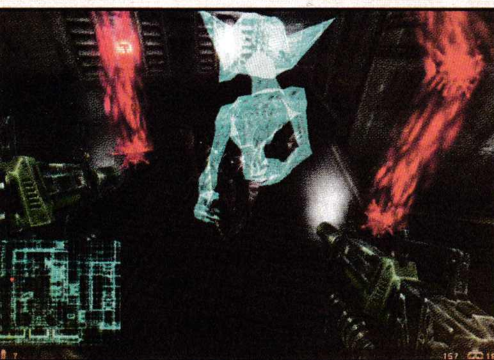
Преди да се впуснете в битките трябва да изберете своя герой. Точно тук е намерило реализация едно от интересните хрумвания на авторите. Предложените персонажи са общо шест на брой и според създателите на Firestarter, всеки един от тях притежава уникални качества и характеристики, които може да разширява при придвижването си напред в играта. Това става чрез да развиването на умения. Те са общо 27, но играчът не може да събира повече от седем. Уменията са в четири категории – basic, advanced, master и expert. Освен тях се събират и така наречените артефакти, които осигуряват допълнителни бонуси като Time Jumper, Mind Controler, Inverted Damage и други.

Героите могат да се разделят в три групи. Първата предлага сравнително балансирани като умения и качества персонажи. В нея влизат Marine и Policeman. Marine съчетава в себе си различни характеристики. Боравенето с по-тежко въоръжение не се отразява особено на скоростта

– +

Плюсове:
- повече от 20 чудовища, разделени в три категории
- 6 отделни герои с различни качества и над 25 специални умения
- разнообразни мултиплейър варианти
- допълнителни бонуси и артефакти
- променлива трудност на играта - 25-500%

Минуси:
- твърде банални оръжия
- доста взаимствани идеи от други игри
- сравнително еднообразен геймплей
- липса на сюжет



Две кървави дула и душа, устремена към един по-хубав свят.

му на придвижване. Policeman е сравнително добра комбинация между бързина, издръжливост и защитеност. Във втората група влизат също двама герои. Като основно тяхно качество може да се посочи бързината. Ако предпочитате стил на игра, в който светкавичните действия и изненадата ще бъдат основната ви стратегия, това са вашите хора. Те са Agent и Gunslinger. Agent е изключително бърза, но огневата мощ и бронята не са сред нейните предимства. За Gunslinger са характерни моменталната реакция, точната стрелба и малко по-високото ·здраве" в сравнение с Agent. За съжаление и при него са налице някои ограничения по отношение на тежкото въоръжение. В третата група са включени героите, които е трудно да бъдат спрени. Те са „тежката артилерия" във Firestarter. Cyborg е истинска бойна машина. Силно брониран, ефективно използващ тежки оръжия. Като недостатъци могат да се отбележат известната тромавост и липса на бързина. Според мен като най-атрактивният персонаж в играта е Mutant. Този „симпатяга" е в състояние да носи два пъти повече огнева мощ с четирите си ръци. Макар по-бавничък и зле защитен, той компенсира с масиран огън и по-високи стойности на здравето.

Тези колоритни герои заслужават своите противници и в това отношение авторите са вложили доста старание. Повече от 20-те гадини са разделени на три групи. Всъщност гадини и чудовища могат да бъдат наречени само демоните. Освен тях, тук ще се сблъскате със зомбирани хора и машини, определени като роботи от авторите на играта. Всеки един от тях има своите специфични функции, качества и умения. Някои от тях са устойчиви на атаки с определени оръжия, така че е добре да се знае кога, какво трябва да се използва. Редно е да се отбележи, че в тяхното поведение са налице зачатъци на известен разум. Разбира се, не бива да се очаква нещо особено в това отношение, тъй като основната цел на лошите е да ви открият и унищожат. А колко бързо ще се случи това неприятно събитие зависи от вашите умения и от равнището на трудност, което сте избрали. Нивата са общо шест. На първото (25%-Touring) противниците са малко, бавни са, не се напъват особено в мисленето и умират лесно. Ако смятате, че в жанра FPS няма тайни за вас, може да пробвате Insane (500%), където ако не познавате нивото, противниците и не владеете перфектно движенията и стрелбата на вашия герой, ви очаква много бърза смърт.

Като поле на битките ще попаднете в

четири различни свята – Industrial Zone, Empire, Space Station и Arena

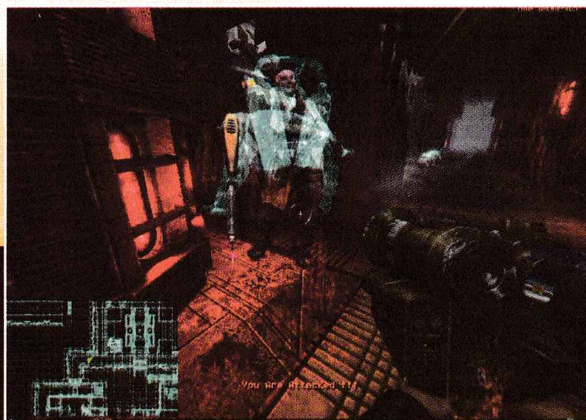
Някои от тях едва ли ще ви очароват с нещо, тъй като не надхвърлят рамките на вече поомръзналите и до болка познати подземия и мрачни коридори, в които се развива действието. За щастие не всички са такива и за почитателите на откритите пространства също ще имат на какво да се зарадват. Като цяло графиката в Firestarter не е лоша, но едва ли може да се причисли към най-доброто, което може да се види в жанра. Факт е, че количеството не прави качество. И макар броят на чудовищата и тяхното разнообразие да внушават респект, то оформлението им едва ли може да се посочи като еталон. Подобно е положението и с оформлението на нивата, които въпреки горе-долу поносимия си външен вид, не впечатляват с нищо. Тук е мястото да се каже, че в някои моменти човек би могъл да се обърка и да остане с впечатлението, че е попаднал в някоя друга игра. Очевидно е, че хората от GSC Game World са компенсирали липсата на идеи с взаимстването им от други заглавия. Това се забелязва в концепцията при изграждането на нивата, героите, противниците, но най-вече при оръжията. Според авторите десет (от общо 19-те) били уникални. Мисля, че всеки човек с минимална геймърска грамотност може да прецени сам доколко това е вярно. За целта само ще спомена имената им – Circular Saw, Assault Rifle, Shotgun, Minigun, Rocket Launcher, Relight Cannon, Hand Turret, Plasmagun, Electro Gun и Mortar. Някои от тях имат различни, леки и тежки модификации, което дава известни разлики в скорострелността им, пораженията и алтернативната им стрелба.

Игровите варианти във Firestarter би трябвало да задоволят претенциите на съвременните геймъри. Освен Single Player, тук са предвидени и възможности за игра в мрежа. Това са Deathmatch, Cooperative, Hunting и Slaughter. Първите два варианта не са познати и не предлагат кой-знае колко нови неща. Интерес предизвикват Hunting и Slaughter. В първата игра противникът трябва да бъде открит и елиминиран възможно най-бързо, а втората е касапница в истинския смисъл на думата, тъй като идеята е да се изтрепят колкото може повече неагресивни противници.



▲ Кой ли се качва по стълбите?

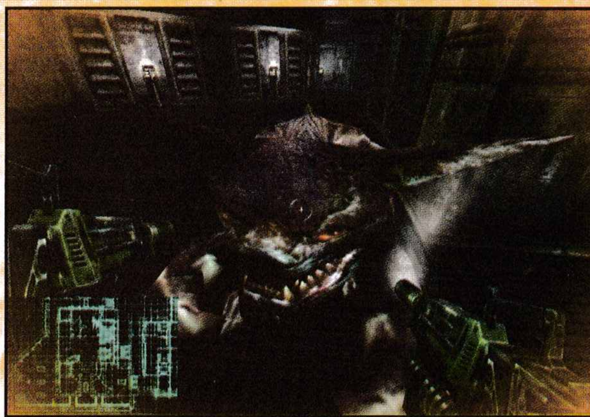
Графика	3
Звук	3
Геймплей	4
Общо	4



▼ Още един от гадовете се раздели успешно с живота си.



▲ Теб ще те очистя още преди да си ме достигнал.

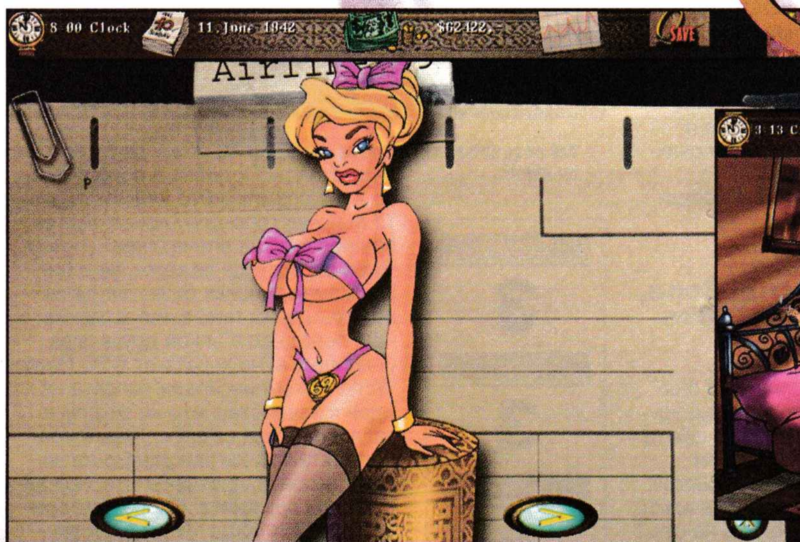


▲ Сега ще ти размажа грозната физиономия!

Airline 69

Алтернативната самолетна компания

- Redfire Software/Interactive Strip
- www.redfiresoft.com
- P 750, 64 MB RAM, 400 MB HDD
- еротика
- 1 CD



Избор на костюм за стюардесите.



Важно е редовно да обръщате внимание на капризната ви партньорка Чу-Чу.

Знаете ли по какво морското свинче прилича на жената програмист? По това, че всъщност то не е нито "морско", нито "свинче". Неслучайно започвам с този виц статията за Airline 69, която се води еротична игра. Тя, както и много други подобни заглавия, също прилича на морските свинчета – нито е особено "еротична", нито е особено "игра"...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Действието се развива през 1941 година в Африка, град Казабланка, където предприемчив пилот се опитва да положи основите на своя собствена самолетна компания. Негова партньорка в амбициозното начинание, а и в леглото, е бомбастичната блондинка Чу-Чу. За създаването на самолетна компания, естествено, са необходими немалко пари и нашите герои нямат никакви скрупули по отношение на спечелването им. Необходимо е и одобрението на местните големци – губернаторът на Казабланка и командващият немските военни части в района. Преди да изпълните заветната си мечта, ще трябва да си изцапате ръцете с нелегална търговия, шпионаж, контрабанда, кражба на самолет, нелегални полети и дори да станете собственик на публичен дом.



В този бар се събира елитът на подземния свят в Казабланка.

Звучи добре, но да видим за какво става въпрос в действителност

Airline 69 всъщност е нещо като семпъл куест, забъркан в абсолютен миш-маш заедно с няколко различни, независими помежду си, мини-игри с аркаден или псевдостратегически характер, които без изключение са безинтересни, скучни и зле направени. Към тази доста съмнителна манджа авторите са се опитали да добавят за подправка някакви еротични елементи, които в повечето случаи стоят не на място.

В началото на играта ще имате достъп до няколко локации, както и скромен стартов капитал. Можете да го използвате, за да подхванете някаква дребна търговия или пък да закупите информация от останалите персонажи. Тази информация ви дава достъп до други места в околностите на Казабланка или пък подсказки по отношение на самата игра. Освен с търговия можете да опитате да печелите пари с хазарт или пък по други начини – например дестилирайки алкохол в нелегална спиртоварна или организирайки платени секс-партита. Като понатрупате капитал, ще получите повече и по-ефектни начини за правене на още пари, изразяващи се обикновено в различни скучновати мини-игри. Не трябва да забравяте и за Чу-Чу – периодически трябва да я радвате с дребни подаръчета и да ѝ "обръщате внимание", като въпросното обръщане на внимание е реализирано чрез... изненада – отново скучновата мини-игра. Ако дълго време пренебрегвате своята партньорка, тя съвсем естествено ще ви зареже, което автоматично означава край на играта. Ще загубите и ако се разорите. За да не пиша само негативни неща, нека кажа, че графиката е в приятен за окото, макар и демодиран, анимационен стил, който малко напомня на някои стари куестове. Част от картинките (далеч не всички) са професионално пипнати и дори могат частично да оправдаят инсталацията на тази игра. Рисуваните девойки, макар и да не могат да се сравняват със знойните хентайки от японските игри, също в някои случаи изглеждат долу-горе прилично. Следва неприятна изненада – в играта кой знае защо са включени и

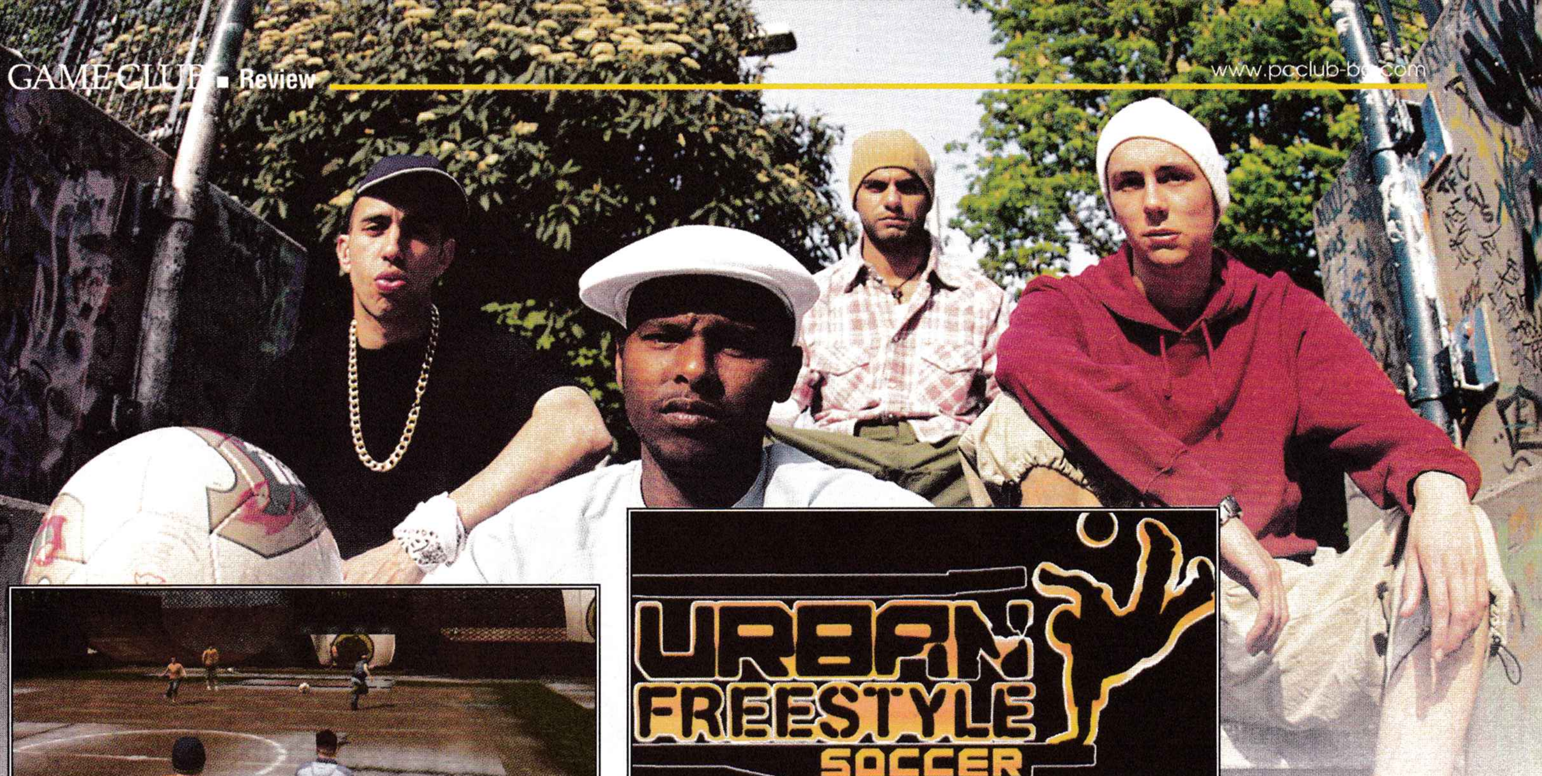
Оценка	
Графика	2
Звук	3
Геймплей	2
Общо	2

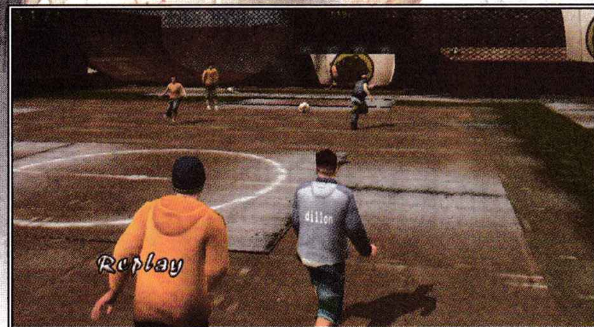
Плюсове:
- На моменти приятна за окото анимационна графика
- Прилича малко на куест

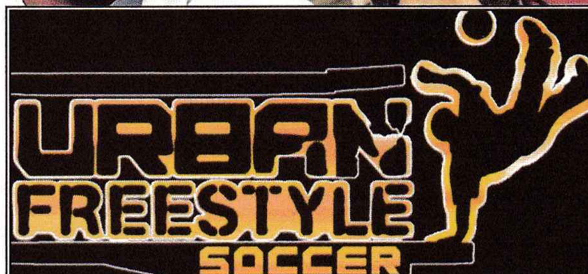
Минуси:
- Безсмислен и досаден геймплей
- Малоумни мини-игри
- На практика няма почти никаква еротика
- Включени са снимани филмчета с грозна лелка на име Саша

5-6 снимани филмчета със стара, грозна, дебела и пушеща като комин изрусена стриптизьорка

Които със сигурност могат да ви докарат сърдечен удар или да ви накарат да се кастрирате, но едва ли ще постигнат целта си – да внесат допълнителен елемент на еротика. Нарочно не съм дал картинки от тези филмчета – все пак нищо не сте ми направили, че да ви наказвам по този начин. Както казах още в началото, Airline 69 така или иначе не е кой знае колко "еротична", нито кой знае колко "игра", а шишкавата лелка-зомби просто забива последния пирон в ковчега ѝ.







Тъмната страна на махленския футбол

■ Acclaim ■ www.acclaim.com/games/urbanfreestyle
■ P3 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ Sports/Action ■ 1 CD

Графика	3
Звук	4
Геймплей	4
Общо	4

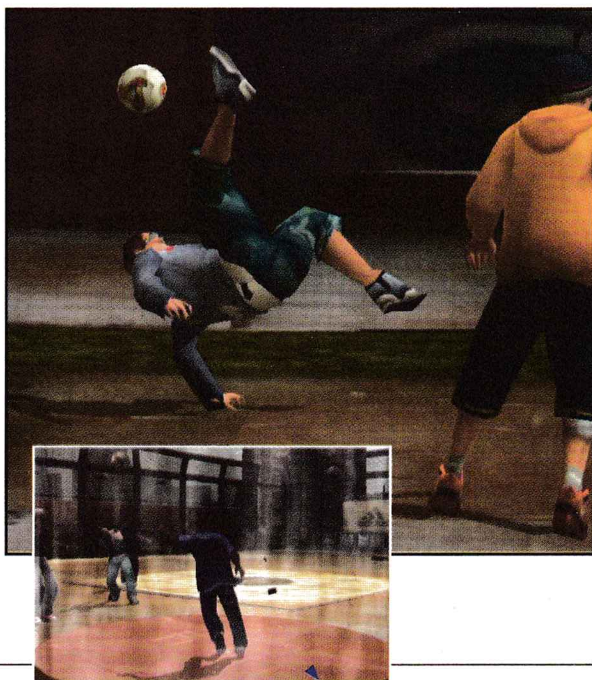
Искате футбол, в който няма съдия, надуващ свирката за всяко по-грубичко влизане? Омръзнала ви е FIFA с нейния реализъм и силно и желаете футбол без правила? Писнало ви е от милионери с модни прически, които се носят по теренаw като че ли светът е техен? Вече има как да осъществите вашите желания. Достатъчно е да пробате новото заглавие на Acclaim...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

EA Sports до такава степен успяха да наложат своята концепция за виртуалния футбол, че напоследък започнах да осъзнавам, че с всяка поредна FIFA ми става все по-трудно да възприема всеки опит за направата на нещо различно. В интерес на истината, през последните години не се е появявала футболна игра, която да предлага нещо сравнимо с лидера в жанра.

Може би най-свежите идеи идват от нетрадиционните подходи, каквото са избрали хората от Acclaim. Тяхната Urban Freestyle Soccer е нещо различно, странно, леко глуповато и в същото време доста забавно. Техният футбол е много далеч от стандартните и уж сериозни опити да се направи виртуален футбол. Тук няма да срещнете спортни звезди, които на всяко излизане на терена печелят хиляди, а неподправени ентусиасти, които обичат спорта, шоуто и влагат много желание в това да победят и то по възможно най-красивия начин. Нашите герои са десет тима, съставени от квартални хлапета и хлапачки, нахъсани да докажат себе си в мачове, където единственото правило е топката по някакъв начин да влезе във вратата на противника. В Urban Freestyle Soccer са включени общо десет отбора с имена от типа на Jah Warriors, Taggin' Crew, BMX Crew и други подобни. Махленските тимове имат свой специфичен облик. Като че ли основната идея на играта не е в това да бъдеш добър футболист, а по-скоро в това да си готин. Както можете да се досетите, тук ще срещнете раздърпани хлапета с вид на скейтъри, засукани брат'чеди, окичени с ланци като някои нашенски пишман-рапъри, а като капак на всичко има и отбор, съставен от нахакани девойки с многозначителното име Hardcore Honeys, които изглеждат така, все едно току-що са свалени от някоя хип-хоп сцена.

Всеки тим се състои от четирима души. Един на вратата и трима, които действат по цялото игрище. Не знам дали игрище е най-точната дума, тъй като най-често това са терени в квартала, оградени с мрежа или бетон. Те са далеч от представите за стадион или някакво подобие на спортно съоръжение. В Urban Freestyle Soccer екшънът се случва в градска среда, сред пейзажи подобни на тези в произволна постсоциалистическа панелна махала. Ако сте мераклии да пробате тази странна вариация на тема футбол, е добре да забравите всичко, което си мислите, че знаете за този спорт. Целият ви опит, натрупан във FIFA игрите, тук не струва нищо. Това важи и за правилата от стандартния футбол. В заглавието на Acclaim можете да ритате и спъвате противника и съвсем естествено трябва да очаквате същото да сполети и вас. Тук няма съдии, преки свободни удари, дузпи, нарушения, корнери и други подобни неща, с които толкова сме свикнали. Голяма част от очарованието на Urban Freestyle Soccer е в невероятните



акробатични изпълнения, бомбастични combo-та, светкавични атаки

и небрежния стил, лъхащ от всеки кадър и активно подкрепян от здравия саунд и музика.

Като по-забележим недостатък може да се посочи неособено изпипаната графика. Освен нея е налице и проблем с управлението и гледните точки на камерата, които не винаги осигуряват ясна и точна представа за разстоянието и създават трудности при определянето на посоката. Тъй като играта очевидно е била създадена за конзоли, управлението с клавиатура не е най-добрия избор. Доста по-удачен би бил добър геймпад.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
4	3	3	3

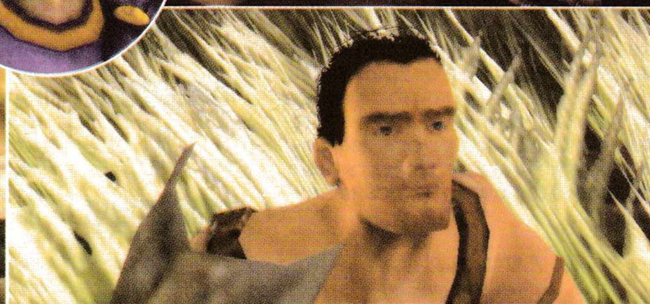
Ръсел Кроу, ама друг път

GLADIATOR
SWORD OF VENGEANCE

■ Acclaim Manchester ■ www.acclaim.com/games/gladiator
■ P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB DX8 Video ■ Action ■ 2 CDs







▲ Invictus Thrax в Elysium.

▲ Победителят сред камара от трупове.

Някога да ви се е искало да станете гладиатор? Да излизате на окъпаната от слънчевите лъчи арена, върху главата ви да се сипят розови цветове и цялата публика да скандира името ви. А секунди, минути или часове по-късно да напуснете същата тази арена, стъпвайки в локви от кръв и с единствената мисъл, че още веднъж сте успели да надделеете над смъртта? Ако е така – четете по-надолу.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

След наистина великолепния филм на Ридли Скот със същото име беше логично, че ще се появи игра, опитваща се да експлоатира същата тема. Интересното е, че положението не е точно такова и с изключение на заглавието други допирни точки почти няма. Всъщност основната разлика е, че докато филмът се базираше върху реални факти, играта е по-скоро фентъзи ориентирана.

Историята е следната. Действието се развива през 106 г. сл. Хр. В древен Рим управлява император Траян. В един момент обаче той е убит от Арунтий, който узурпира трона. В своята лудост той решава да превърне улиците на великолепния град в гладиаторска арена, където да се водят битки за забавлението на народа, както и за негово собствено, разбира се. Тук се намесвате вие – Invictus Thrax, шампионът на император Траян. Истинското ви име не е известно, защото сте бил измъкнат от ръцете на майка си и продаден в робство още като бебе. Но никога досега не сте бил побеждаван, както се разбира и от името ви – "invictus" на латински значи както "непобедим", така и "непобеден". А пък "thrax" значи "тракиец" иначе казано – поне се намеква откъде сте. Поредната забежка към филма, където главният герой до един момент беше известен на публиката само като Испанеца.

Новият император ви изправя на арената с идеята вие да умрете там, тъй като смъртта на един велик гладиатор като вас определено ще е хубаво зрелище за народа, а пък и в края на краищата – вие оставате верен на предшественика му и следователно сте заплаха за него. След като прегазвате всички, които той изправя срещу вас в първото ниво, което представлява своеобразен туториъл, той все пак успява да ви убие. Учудващо, но тук започва истинската игра.

Попадате в Elysium, според римската митология – мястото, където отиват хората след смъртта си, нещо като аналог на Рая в християнството. Там ви очакват две странни и озадачаващи дечица, носещи маски, като се оказва, че те всъщност са основателите на Рим и синове на бог Марс – Ромул и Рем. С жизнерадостен глас ви съобщават, че всъщност хич няма да видите очаквания от вас покой, а вместо това ще трябва да се преборите с другите, злите синове на бог Марс – Деймос и Фобос (иначе казано – Ужас и Страх). И между другото да спасите Рим от сегашния му император, получавайки своето отмъщение. Вие, разбира се, с радост приемате предложението и започвате играта.

От този момент нататък

противниците ви вече няма да са хора, а скелети, циклопи

и други свръхестествени същества. Е, в края ще се върнете отново на арената, където започва всичко. Но като цяло през по-голямата част от играта няма да се изживявате като гладиатор, а като спасител на света и екшън герой. Не че това е толкова лошо.

Общо взето, след като двете малки дечица успяват да ви навият да изпълните задачата си, ви връчват един огромен gladius (къс прав римски меч, основното оръжие на легионерите) и започвате да се учите да се биете с него. Имате два бутона за атака, с които можете да изпълнявате различни комбота, с дължина до три удара иначе казано – разполагате с общо осем комбинации, които са различни за всяко оръжие. Не че самите оръжия са много – меч, брадва и чифт остриета, закачени за ръцете ви. В процеса на игра ще можете да ги ъпгрейдвате, но това е всичко.

Интересен момент представляват нещо като мини-куестове, наречени "предизвикателства". Те са разхвърляни на различни места из нивата и ако успеете да се справите успешно с тях, ви дават сериозни перманентни бонуси. Например увеличавате максималното си количество здраве, отключвате нови бонуси или получавате и ъпгрейдвате т.нар. "gauges". С тяхна помощ ще подобрите атаката си с дадено оръжие. Колкото повече удари успеете да нанесете за кратък период от време, толкова повече въпросният gauge бар ще се вдига, давайки ви ценни предимства, като по-високи поражения или пък по-бързо пълнене на "blood metere", който пък ви дава възможност да използвате магическите си способности, дарени ви от Ромул и Рем. Лично според мен тази система е малко усложнена като цяло, но пък, от друга страна, не затормозява играча особено много – от него се иска само да убива колкото може повече врагове, нищо повече.

Като говорим за убийства – това определено е основното действие в играта. Колкото повече убивате, толкова по-силен ставате и толкова повече можете да убивате. И така нататък. А кръвта е в изобилие. Даже може би е прекалено много. Но лошо няма. Мен лично това не ме притеснява и в този ред на мисли – в играта има и довършителни движения, нещо от типа на fatality-тата в Mortal Kombat. Там вече става наистина интересно, тъй като всевъзможни начин разчленявате, обезглавявате и т.н. враговете си. Тези движения са относително разнообразни и зависят от оръжието, което носите, и врага, срещу когото ги прилагате. От друга страна, враговете в играта се делят на два типа – основни, които ви нападат в големи групи през цялото време, и други, които бих нарекъл "елитни". Fatality-та можете да правите единствено на тях, а тези врагове не са в изобилие. Но пък така или иначе скоро ще ви омръзнат.

Тук се сблъскваме с

един от по-сериозните проблеми в играта – управлението

Съвсем определено си личи, че играта е правена за конзоли и никой не си е направил труда да я адаптира като хората за PC. На първо място, движението е само напред, а със страничните посоки се въртите. Според мен щеше да е по-лесно, ако можехте директно да ходите в различни посоки, тъй като камерата не следи героя ви отзад, а сменя ъгъла си постоянно и ви обърква. А най-голямата глупост е, че с един и същ бутон извършвате следните действия: скачате от ръбове, дърпате ръчки, претъркулвате се по време на бой, блъскате враговете си и извършвате довършителни движения. Малко е объркано, но за щастие в един ъгъл на екрана с иконка е показано действието, което можете да извършите с този т.нар. "контекстен" бутон. По време на битка положението е още по-лошо. Сега със страничните посоки стрейфвате, като прицелът ви автоматично се lock-ва върху най-близкия враг. Имате два бутона, с които можете да изключвате или сменяте lock-а, но това е доста тромаво. В края на краищата най-добре е просто да се набирате, колкото можете, върху двата бутона за атака и да не се чудите за нищо друго. Да не говорим, че докато разберете кой клавиш точно е Start, може да ви побелее косата (ще подскажа – "/"). Не можете да сейввате по всяко време, играта го прави вместо вас и то само в един слот от общо три налични. Ако искате да започнете нова игра – трябва да изберете нов слот. Доста необмислено решение според мен.



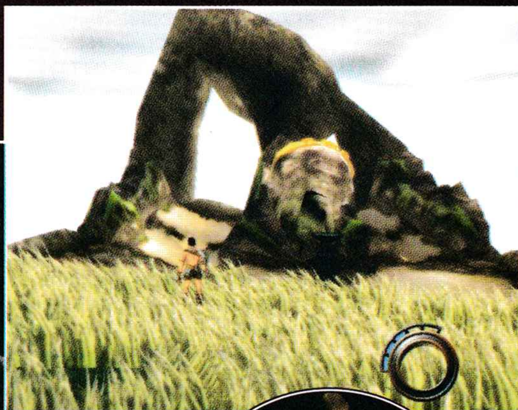
▲ Напрегната схватка с циклопи.

Стигаме до големия плюс на Gladiator – графиката. Играта неслучайно изисква DirectX 8 съвместима видеокарта и поднася много добра картина. Моделите са детайлни, текстурите – също, а само като видите как се движи тревата в Elysium, ще разберете къде са отишли по-голямата част от усилията на разработчиците. Също така тук е налице и bloom ефектът, който прави чудеса по отношение на динамичното осветление и става все по-популярен сред производителите на игри (използва се например и в Deus Ex 2). Движенията също са добри и относително реалистични.

Музиката, където я има, е много приятна и отново навява спомени за филма, тъй като е в същия стил. Иначе звуковите ефекти не впечатляват особено, но и не пречат. Като цяло по този показател оценката е положителна.

В крайна сметка това е една добра игра, която просто е адаптирана лошо за PC. Но е разпускаща, с нелоша история, много добра графика и литри кръв. Тъй като така или иначе няма конкуренция в точно този жанр, препоръчвам да я погледнете – заслужава си.

▼ Графиката на играта е много добра.





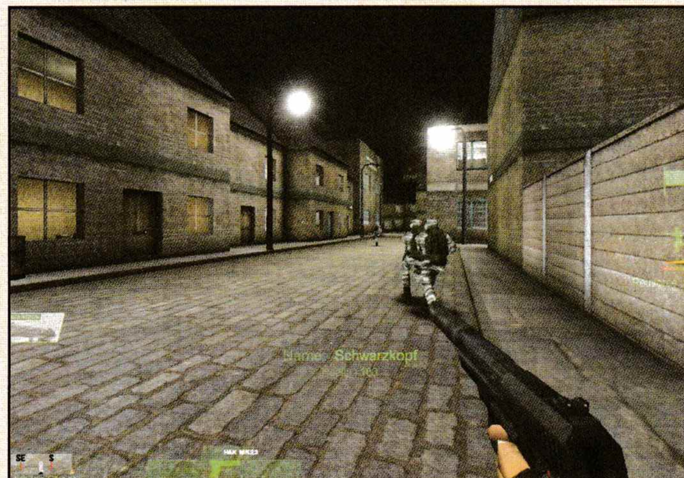


▲ Едно от fatality-тата в играта.

Unreal Tournament Infiltration 2.9

■ http://infiltration.sentrystudios.net


На пост пред вратата.



На лов в Белфаст.

Преди почти две години в първото "издание" на тази рубрика ви представих предишната версия на този мод. Въпреки че се очакваше съвсем скоро след това да излезе и тази, тя се забави необяснимо дълго време, и междувременно скочи директно на номер 2.9 вместо очакваниия 2.87.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Не е необходимо да се впускам в дълги и просторни обяснения относно същината на Infiltration. Ще спомена само, че това е един от най-реалистичните модове, създавани някога, и е може би най-играният такъв за Unreal Tournament в световен мащаб.

Какво точно е новото в тази версия и оправдава ли дългото забавяне?

На първо място – добавени са две нови оръжия, а едно от старите е заменено с ново. Двете нови са картечницата M249 SAW и пистолетът H&K Mk.23 – и дори само те са достатъчна причина да ъпгрейднете играта си. Пресъздадени са доста добре, като M249-ката има два режима с различна скорострелност и дори може да се захранва от STANAG 4179 пълнители, вместо от ленти. Всичко това я прави най-реалистичната, която съм виждал досега в игра. Пистолетът пък пристига с възможност за допълнителна инсталация на заглушител и LAM (Laser Aiming Module), който съчетава лазерен мерник и фенерче. Старата "помпа" Benelli M3S90 пък е заменена с M1S90, като по този начин е отпаднала възможността за стрелба с ръчно зареждане. За сметка на това новите анимации при употреба и презареждане са наистина уникални.

Графика	3
Звук	3
Геймплей	5
Общо	4

Стъпка в правилната посока е добавянето на мини Claymore, които отново могат да се нарекат "изпипани". Освен да ги взривявате ръчно с детонатор, имате възможност да инсталирате т.нар. trip wire, т.е. опъвате тел от мината до някоя стена и когато някой я пресича – БУМ! Две нови димни гранати с бял и червен пушек могат да се използват за прикриване на съотборниците или маркиране на някаква територия. Въобще в това отношение е поработено доста, което издига геймплея на по-високо ниво.

Сменен е моделът от първо лице на всеобщия фаворит Desert Eagle, като той сега изглежда по-добре. Същото важи и за ножа, но за съжаление останалите оръжия не са претърпели някаква промяна, а нужда определено има. Големи промени е претърпял и интерфейсът.

Основното меню е съвсем ново, системата за избиране на инвентар също е подобрена. Преди беше меко казано "неугледна", но сега е значително по-функционална. Въпреки всичко обърквания сред начинаещите геймъри може и да има, тъй като макар и ясно структурирани, менютата и подменютата са доста.



Има няколко нови режим за игра – Enhanced Assault и Specialist, като първият представлява просто подобрена версия на класическия Assault режим и всъщност е много подобен на втория. А той е нещо от типа на CTF, но един играч от отбора е "специалист" и само той може да прибере необходимия ви компактдиск, който да занесете до изходната точка. В тази връзка някои от новите нива са наистина великолепни. Когато видите за първи път Road To Kandahar, ще се усмихнете, че такава просторна карта може да се направи в Unreal Tournament. Там наистина ще осъзнаете истинското приложение на тежкия снайпер Robar RC50. Разбира се, има и ботове, които "работят" из всички карти, включени в официалния пакет. Глупави са, но стават за тренировка.

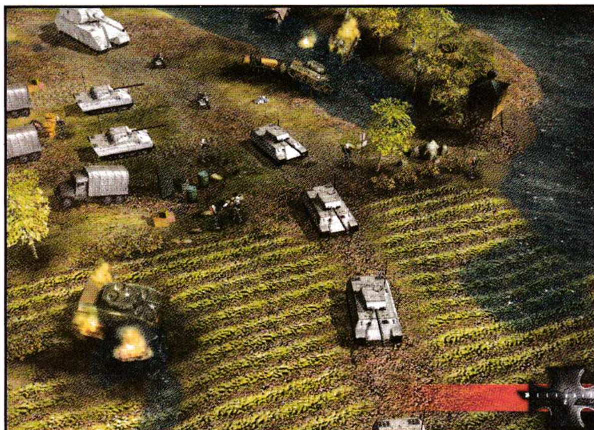
По отношение на звуковите ефекти промени фактически няма. Те са добри, нямат почти нищо с тези в другите модове, като звучат по-реалистично, но същевременно малко "глухо". Може би ще е по-добре, ако производителите поработят малко върху този аспект. Но музиката, където я има (т.е. само в менютата), е много добра.

Тези две години можеха да бъдат оползотворени и по по-добър начин и модът изпитва остра нужда от нови модели и текстури с по-висока резолюция. Но ако това не ви притеснява, а търсите само чист и пристрастяващ геймплей – го погледнете.

MOD NEWS

Blitzkrieg 2

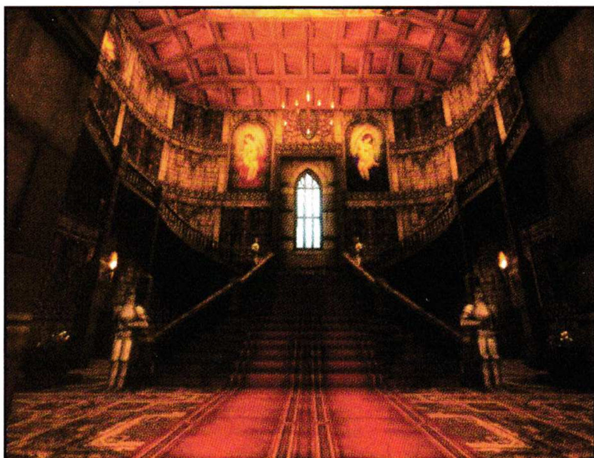
http://www.derelictstudios.net/blitz2/index.php



Този стар mod за Red Alert 2 беше започнат наново и преработен за хитовата стратегия C&C: Generals. Играта е променена изцяло, като и е предаден WW2 вид. Ще можете да играете с USA (UK като спомагателни сили), Axis (с техните нови за времето си оръжия и изобретения) и USSR (с предимства в Tanks и Homeland Defences). Също вече няма да е толкова лесно да събирате ресурси, ще трябва да отивате и да подсигурявате фабриките в градовете, за да можете да получавате пари, а достъп до по-силни оръжия ще получавате само след като убивате противникови единици. Запланирани са и водни единици, а впоследствие ще бъде добавена и нова страна в конфликта – Япония, като обяснението на авторите е, че тя ще бъде доста слаба без нейните кораби. Налице е втора версия на мода и по думите на авторите, тя представлява 50% от идеите им.

Ultima Unreal

http://ultima-unreal.de



Singleplayer модификация за остарелия вече UnrealTournament. То подменя повечето NPC-та в играта с такива от нашумялата у нас Ultima Online, като добавя около 20 нови оръжия и магически заклинания.

XMAS MOD for Half-Life

http://www.thegamingelement.com/xmas/

Този мод подменя абсолютно всичко в Half-Life с нови неща на коледна тема. Също са добавени и нови режими за мрежова игра, някои от по-интересните са:

"Bad Santa!" – когато някой стигне 30 убийства (fraggs), играта се превръща от Deathmatch на King of the hill, като играчът, набрал 30 fraggs, става Evil Santa, получава 200 броня и оръжието "candy cane", което убива с един изстрел. Другите играчи не могат да се нараняват взаимно, а Evil Santa получава щети само от explosive weapons. Когато той умре, убиецът получава 10 убийства и играта се връща пак към Deathmatch режим, докато някой пак не направи 30 fraggs (60, 90, 120 и т.н.).

"Driveable R/C Buggy" – този режим напомня на мини-игрите от GTA. Карате radio controlled buggy и целта ви е да го ударите във вашия противник. Ако ви убият, докато карате бъгито, то се взривява заедно с вас и се respawn-вате.

Gang War info

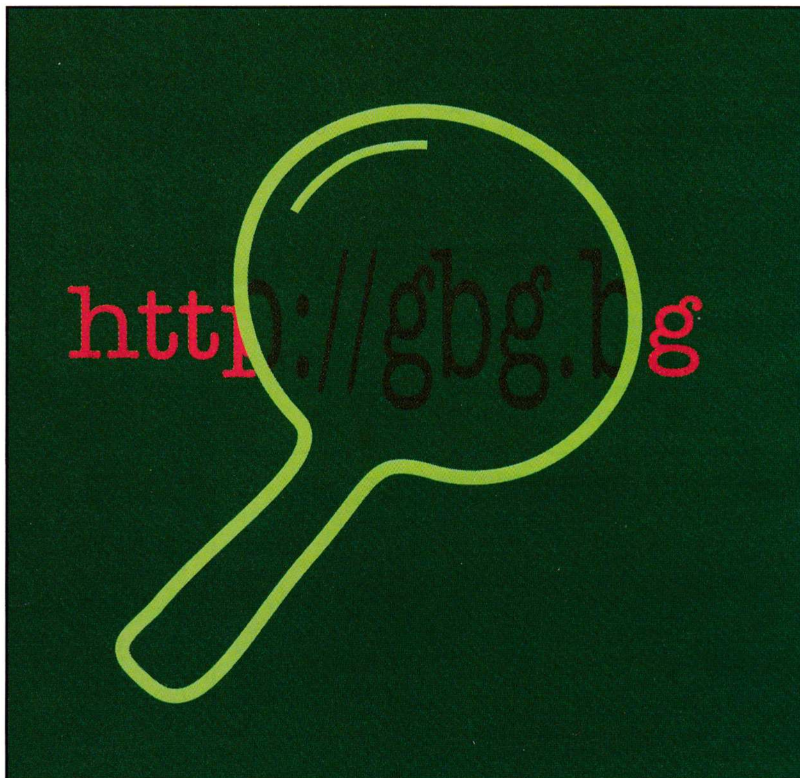
http://gangwar.hl2files.com

Gang War е мод за все още неизлезлия Half-Life 2. В бъдещето хората от The Underhive (мрежа от подземни градове) са бедни, гладни и голи. Всичко е в дефицит. Войната във външния свят е нещо рядко, но в The Underhive тя е ежедневие. Бандите се бия за храна, дрехи, пари. На разположение ще бъдат различни вариации на capture the flag, deathmach и domination режимите.

Operation: Takedown

http://www.optd-mod.net

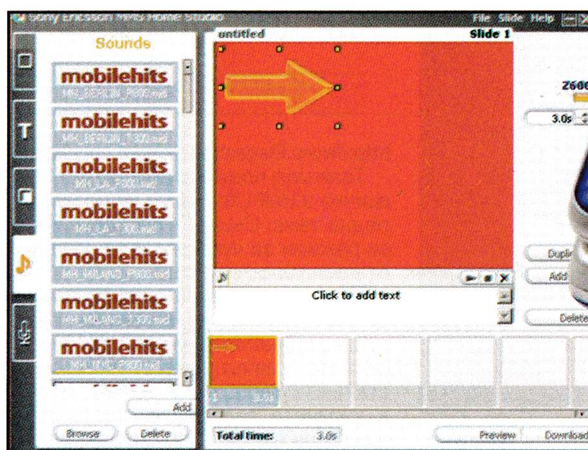
И за DooM 3 се появиха вече модификации :) Историята е доста плоска, вие сте лидер на контратерористичен отряд и веднага ви пращат да се биете срещу най-лошите терористи по света... Модификацията залага на реализъм, няма да можете да се правите на Рамбо, а ще трябва да действате в екип. На ваше разположение ще са най-новите оръжия, а картите обещават да бъдат много добре проектирани и разнообразни. Всъщност още през 1999 екипът е започнал разработка на мода за Half-Life, но той така не е бил завършен, а някои от членовете на онзи първи проект все още са останали лоялни и работят върху играта.



Sony Ericsson Z600

Нов кандидат за титлата "най-добър геймофон"

ТЕХНИЧЕСКИ ДАННИ
GSM 900/1800/1900
Тегло: 110гр.
Размери: 90x48x28 mm.
Дисплей: 128x160 TFD
Памет: 2.5 MB динамична памет
Мелодии: 32-гласови полифонични
Режим на готовност: до 300 часа
Екстри: камера, MMS, Bluetooth, Infrared, POP3 E-Mail





След предизвикателството на Nokia с тяхната конзола-телефон N-Gage беше само въпрос на време и другите производители на GSM-и да реагират и да пуснат свои "геймофони".

Първата сериозна заявка в тази насока иде от Sony Ericsson и се нарича Z600.

Никола Дърпатов
darpatov@monitor.bg

За разлика от продукта на Nokia, който е повече конзола и по-малко телефон, новото отроче на Sony Ericsson си е типичен GSM, който просто е по-добре пригоден за игри от своите конкуренти без да претендира да е 100% конзола.

Реално погледнато, Z600 е базиран на същия хардуер, който е вече познат от по-стария хитов модел на шведско-японската фирма – T610. Към него обаче са направени редица подобрения, които променят цялостното усещане на потребителя. Най-видимите от тях са дисплеят и клавиатурата. За разлика от T610 този път от Sony Ericsson са заложили на технологията TFD за да избегнат проблемите с видимостта на пряка слънчева светлина. Резултатът при Z600 е повече от добър. Дисплеят е ярък и контрастен, което се отразява добре не само на игрите, но и при цялостната работа с телефона. Другото съществено подобрение е при клавиатурата, която се отличава с доста големи и удобни бутони.

Всичко това в комбинация с уникалния джойпад, който се предлага като допълнителен аксесоар, прави телефона изключително пригоден за игрички. Именно джойпадът прави и голямата разлика между Z600 и останалите GSM-и. Той силно наподобява като усещане контролера на PlayStation и позволява почти перфектен контрол над игрите, което е сериозен проблем при повечето апарати. На всичкото отгоре устройството

поддържа и force feedback,

така че гейменето се превръща в истинско удоволствие. В тази връзка трябва да отбележа, че на телефона могат да се играят игри, които са правени по стандартите Java и Mophun. Тук естествено Z600 отстъпва сериозно на N-Gage, защото липсва 3D-графика, а и дисплеят му е малко по-малък. За сметка на това отрочето на Sony Ericsson успява да предложи доста по-добър контролер, значително по-удобен е за джиткане, а и е с доста по-компактни размери от конкурента на Nokia.

Серийно към телефона са приложени 2 Java заглавия, които можете веднага да изтриете, защото са пълна скука и 4 Mophun игри. Тях със сигурност ще искате да запазите, защото става дума за действително добри игри, които ще ви забавляват дълго време. Към познатия от T610 Minigolf (изключително зарибяваща игра!) са се присъединили jump'n'run-а Honey Cave 2, клонингът на Galaga













Alien Scum и мобилната версия на V-Rally 2, която без никакви притеснения може да се конкурира като качество на графиката с произволно заглавие за GameBoy и със сигурност е най-доброто рали за телефони. Освен вградените игри, които могат да се трият без проблем като ви писнат, естествено можете да си качвате и други заглавия. Телефонът няма никакви проблеми с игрите по стандарта Mophun, който е разработван специално за Sony Ericsson, Малко по-различно стоят нещата при Java приложенията.

На практика

опитите да се подкарат игри за Nokia и Siemens завършиха в почти всички случаи неуспешно

Z600 работи безпроблемно единствено със специално правените за него Java игри и с голяма част от тези за Motorola T720. Последното е добра новина, защото T720 също има голям дисплей, а и заглавията за този телефон са доста и то повечето качествени. В тази насока искам специално да препоръчам Prince of Persia: Harem Adventures и Tetris на THQ, които демонстрират с пълна сила всички предимства на Z600.

Сега да видим какво друго освен добра геймърска платформа предлага новият GSM. Софтуерът на практика е идентичен с този на предшественика T610 с тази разлика, че няколко бъга са отстранени, а и вече има възможност да се трият предварително инсталираните от производителя картинки, мелодии и теми. Камерата, както и вграденият редактор за изображения, също са взети почти 1:1 от по-стария модел. Същото важи и за инфрачервения порт и Bluetooth чипа, които правят връзката с PC безпроблемна дори ако нямате специален кабел за данни. В тази връзка трябва да отбележа, че подобно на останалите телефони на Sony Ericsson и тук

няма проблем игри да се качват от PC към телефона, но обратното нещо е напълно невъзможно

с подръчни средства. Софтуерът на Z600 ви позволява да трансферирате само мелодии и картинки. Реално това не е болка за умиране, но като си изтеглите някоя игра през WAP нямате възможност да си я архивирате и ако я изтриете, няма да имате резервно копие. Друго неприятно ограничение е свързано с паметта на телефона. Тук Z600 губи убедително от своя конкурент N-Gage. Двата мегабайта в комбинация с вградената камера, която произвежда снимки с размер 30-40 Kb, са си крайно недостатъчни, особено като се има предвид, че desktop темите също са доста лакоми по отношение на паметта, а и добрите игри обикновено са по 100 kb парчето. Така съвсем скоро ще видите съобщението Memory Full и ще започнете да ругаете на глас невъзможността да си прехвърлите игрите на PC-то, за да можете да ги качите в по-подходящ момент отново.





Други полезни екстри на Z600 са изключително приятният органайзер и вградената програма, която ви позволява да си проверявате e-mail-а по всяко време. При електронната поща единственото ограничение е, че не можете да получавате attachment-ите към писмата, което е малко досадно. Това обаче е свързано с рестрикцията на SonyEricsoon, която не позволява да качвате на телефона неподдържани файлове и да го употребявате като дискета. Нямам идея защо е направено така, но системата на Siemens в това отношение е доста по-добра.

За финал и няколко думи за приложения софтуер за PC. Освен драйвери, които ви позволяват да използвате Z600 като модем и програма за синхронизация с MS Outlook, Sony Ericsson са приложили и още 2 полезни програмки към телефона. Първата е Sony Ericsson Image Editor и върши чудесна работа за качване на картинки към телефона. С нейна помощ обработката на снимки в подходящ за дисплея на GSM-а вид е детска работа като повечето неща се правят автоматично. Така за секунди можете да си направите перфектен wallpaper, а освен всичко друго още на PC-то ще видите точно как ще изглежда картинката на телефона. Другият софтуер е MMS Home Studio. Тази програмка е изключително приятен и интуитивен редактор за мултимедийни съобщения. С нейна помощ се получават действително впечатляващи MMS-и, с които ще можете да изненадате вашите приятели.

Като цяло Z600 е изключително пипнат телефон, който отговаря достойно на предизвикателството хвърлено от Nokia. Въпреки че не може изцяло да се мери с геймърските възможности на финландския GSM, Z600 успява да го бие в почти всички останали дисциплини и така има шанс да се намеси в битката за званието "Най-добър геймофон".

LEGACY OF KAIN

Рецепта за добра поредица

Не са много поредиците, включващи пет заглавия, които разказват една история, като всяка нова игра, вместо да разяснява въпроси от предишните, тя сякаш поставя още повече нови. Не бе много ясно кога историята ще получи своя завършек, но петата игра от серията като че изигра тази роля, поне в основни линии. Сега е подходящ момент да си припомним откъде тръгна всичко и кой кой е в прекрасния фентъзи свят на поредицата.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com







През 1997 година бе началото. Тогава още нищо неподозиращите бъдещи фенове на поредицата, бяха въведени в света на Носгот. Свят с хора, вампири, демони, магии и т.н. Свят, в който живее един обикновен благородник на име Кейн. Обикновен – не съвсем. Благородник – не за дълго.

Геймърите поемаха ролята му, но в самото начало на играта Кейн го убиват група бандити. За негово щастие един некромансер го възкресява, но като вампир. Кейн трудно възприема новата си същност, но жаждата му за мъст (и тази за кръв) го води напред. В крайна сметка Кейн е използван два пъти, веднъж за унищожаване вампирската раса и веднъж за убийството на "Кръга на деветте". Накрая разбира, че убийството на членовете на "кръга" е било необходимо и че той също трябва да се жертва за доброто на Носгот.



В процеса на игра главният герой придобива способности да се превръща на различни неща. Така например с вълчата си форма може да прави големи скокове и да прескача различни препятствия, да се качва на високи места и т.н. Когато се превърне на ято прилепи, може бързо да се придвижва из Носгот, като играчът посочи на картата къде да се приземи. Освен това притежава и способността да се превръща на мъгла и обикновен селянин.

По онова време вероятно играта Blood Omen: Legacy of Kain вероятно не бе замисляна като начало на поредица, защото имаше добре завършен край. Затова не бе изненада, че в Legacy of Kain: Soul Reaver главният герой бе сменен, а предишният бе станал основният злодей. Всъщност Кейн си се бе превърнал в злодей още в края на първата игра, така че новото му амплоа всъщност не бе толкова ново.

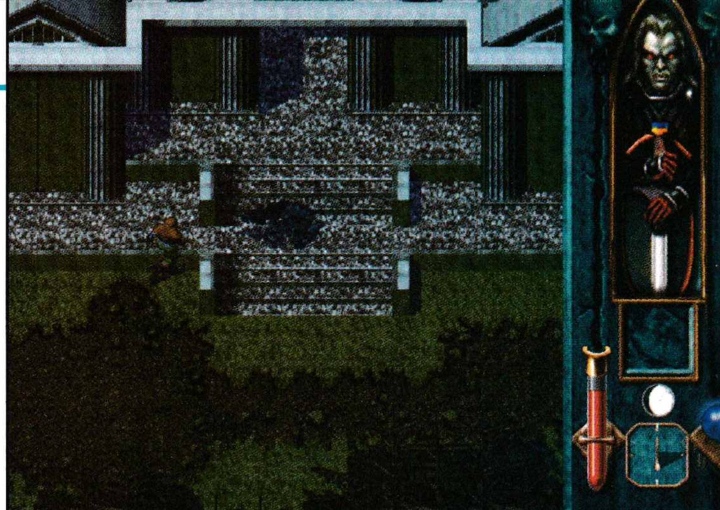
За нов главен герой бе избран верният лейтенант на Кейн, неговата дясна ръка – Разиел. Когато му пораснат криле, неговият господар ги разкъсва от гърба му и нарежда да го хвърлят в смъртоносната за вампирите вода. Историята леко повтаря тази на оригинала, тъй като Разиел, също както Кейн, се прераждa в нещо друго. С тази разлика, че той става от вампир на полудемон. Разбира се, той също не харесва това, в което са го превърнали, и тръгва да си отмъщава.

Blood Omen бе двуизмерно приключение, а Soul Reaver е пренесена в трите измерения

Геймплеят е коренно променен. Главният герой може да използва най-различни оръжия, за да се справи с противниците си, вече не изпитва жажда за кръв, а глад за души, може да скача и да се рее (благодарение на остатъка от крилете му) и т.н. Най-важната новост в геймплея обаче си остава способността на Разиел да броди, както в материалния свят, така и в спектралния (призрачния). Тази негова способност даде възможност на авторите да създадат доста оплетени нива, където, за да свършите нещо, трябваше да се преминава непрекъснато между двата свята. Основната причина за това е, че нещата в спектралния свят се изкривяват и някои стават по-лесно достъпни. Разбира се, не може през цялото време да се играе в призрачния свят, защото там времето е спряло и не могат да се отварят врати или пък да се местят разни неща.

Играта за разлика от предишната завърши с отворен финал и надпис "Следва продължение". Така това дългоочаквано продължение бе факт през 2001 година. Soul Reaver 2, съвсем естествено, продължи историята оттам, където завърши пър-





вата част от поредицата. Отново играчите трябваше да поемат ролята на полудемона и отново главната цел бе Кейн. Макар че по време на своето приключение Разиел разбира някои неща за себе си и започва да се чуди дали убийството на Кейн е в негова полза или тази на Носгот.

Геймплеят е подобен на Soul Reaver. Уменията, които Разиел придобива от босовете в "единицата" са налице и тук от самото начало на играта. За съжаление в SR2 босове няма и Разиел не придобива нови умения. Така единствените ъпгрейди, които ще прави, са по Soul Reaver-а, който също е запазил от предната част. По пътя си освен с множеството гадове ще трябва да се справи и с доста пъзели, които този път са доста по-сложни и интересни. Играта притежава интересна бойна система, включваща битки с разнообразни оръжия, както и довършителни движения с всяко от тях, в това число и с голи ръце или по-точно нокти.

Тази игра от серията разбулва много неща, но същевременно поставя и много въпроси. През 2002 година на бял свят се появи Blood Omen 2. Само от факта, че е избрано това заглавие, ставаше ясно, че главният герой ще бъде Кейн, а оттам следваше, че играта няма за задача да продължи историята на Soul Reaver 2. Макар и вярно, все пак BO2 бе продължение в известна степен, тъй като историята в тази игра бе следствие от времеви парадокс, породен от действия в предишната.

Геймплеят на Blood Omen 2 е сравнително по-близък до този на първия Soul Reaver. Доста екшън ориентирана и с по-опростени пъзели. Отново налице са босовете и тук главният герой ще придобива техните умения, когато ги убие. Специалните умения внасят разнообразие в геймплея, но както казах, играта е екшън и през по-голямата част се водят битки. Новото в случая е, че оръжията се хабят и често трябва да бъдат подменяни. Друго ново са специалните атаки на противниците. Всеки има по две – "жълта" и "червена", като всяка от тях източва повече кръв и е по-бавна от нормална атака. Втората нанася много повече поражения от първата и не може да бъде блокирана, но се изпълнява доста бавно и може да бъде избегната със скок встрани. Тези атаки имат за цел да разнообразят битките и да не оставят играчите само да се "помпат" на бутона за удар. Проблемът обаче идва от сходната схема, по която нападат повечето противници и това донякъде убива цялата идея.

Все пак Blood Omen 2 си бе повече от чудесно допълнение към поредицата и особено към историята. Феновете отдавна жадуваха за игра с първоначалния герой в поредицата и за щастие го получиха, но голямата изненада тепърва предстоеше. Миналата година усилено се говори за петата поредна игра, която трябваше да е нещо уникално за поредицата, само при факта, че и Кейн, и Разиел ще бъдат управляеми герои. Играта вече е факт, а подробно ревю може да прочетете в настоящия брой, ако все още не сте го направили.

Без да преувеличавам, ще кажа, че Legacy of Kain е превъзходна поредица, заслужила многобройните си фенове с чудесен сюжет и добър геймплей, който е достатъчно разнообразен във всяка нова игра, че всеки път да буди интерес. Макар авторите понякога да взимат странни решения, като премахват някои добре възприели се идеи, опитвайки се да компенсират с други. Понякога успяват, друг път – не, но да се надяваме, че тези смели стъпки няма да им изиграят лоша шега и това да сложи край на всичко.



НЯКОИ ОТ ПО-ВАЖНИТЕ ИМЕНА В ПОРЕДИЦАТА

Стълбовете на Носгот - Девет стълба, чието състояние е пряко свързано с това на Носгот. Всеки от тях е символ на някаква сила и има пазител, който може да използва дадената сила за доброто на Носгот. Пазителите, които взимат участие в историята на поредицата, са Нупраптор (разума), Азимут (пространството), Малек (конфликта), Бейн (природата), ДеЖул (енергията), Мобиъс (времето), Анаркрот (състоянието), Мортаниъс (смъртта) и Ариел (баланса). Заедно те образуват "Кръга на деветте".

Мортаниъс - Той убива Ариел, като целият план е да бъдат разрушени стълбовете. Причината за тези действия всъщност е демонът Hash'ak'gik, който се е вселил в Мортаниъс. По-късно некромансерът се опитва да оправи нещата и да пречисти кръга, като убива и възкресява новия пазител на баланса.

Ariel - След нейното убийство Кейн става новият пазител на баланса.

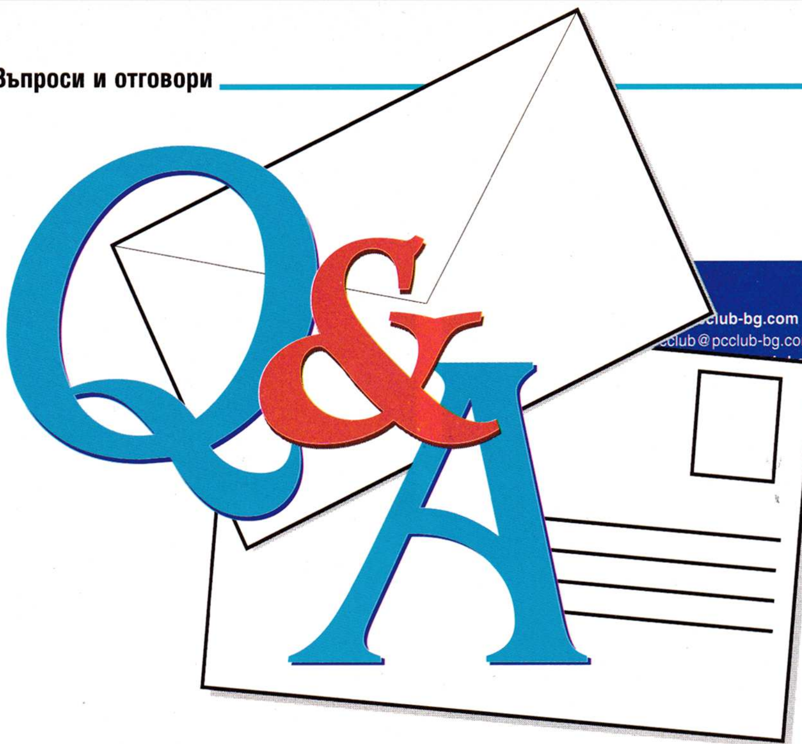
Нупраптор - Любимият на Ариел, който полудява, когато я вижда мъртва и тъй като е пазител на стълба на разума, разпръсква своята лудост из целия "кръг". Пазителите започват да действат против интересите на Носгот и техните пилони започват бавно да се рушат, като по този начин и Носгот започва да се превръща в доста неприятно местенце.

Malek - Има за задача да предпазва "кръга". За да се справи с него, Кейн търси помощта на вампира Ворадор, който го е побеждавал преди повече от 500 години.

Ворадор - Най-старият вампир в Носгот по времето, когато Кейн става един от тях.

Кейн - В началото на Blood Omen, Кейн е човек, който бива убит от група наемници. Благодарение на Мортаниус, пазителя на стълба на смъртта, Кейн възкръсва като вампир и тръгва да търси отмъщение. В крайна сметка разбира, че той е новият пазител на баланса (след смъртта на Ариел), а причината да бъде убит и възкресен като вампир е за да има силата да пречисти "Кръга на деветте" като убие всички пазители и да възстанови "Стълбовете на Носгот". За целта обаче е нужно и самият той да се жертва, но Кейн отказва да го направи и обрича Носгот, така Кейн създава своята империя, където доминираща е вампирската раса.

Разиел - Някога бил Сарафански войн, борещ се срещу вампирската напаст, но бил убит в битка и погребан в Сарафанската гробница. Години по-късно е възкресен като вампир, заедно с други 5 негови събратя и става един от лейтенантите на Кейн. Един ден на Разиел му порастват криле, а Кейн, изпълнен със завист, че негов подчинен е еволюирал преди него, ги разкъсва и заповядва да го хвърлят в бездна. Водата изгаря кожата на Разиел, долната му челюст също, той все пак оцелява. Скоро той открива, че вече не е същият в много отношения, не само откъм външен вид. Притежава възможността да броди както из материалния, така и из спектралния (призрачния) свят, а жаждата му за кръв се е превърнала в глад за души. Съвсем естествено, Разиел тръгва да си отмъщава, но в крайна сметка, разбирайки някои неща за себе си и историята на Носгот, започва да се съмнява, че убийството на Кейн е в негов интерес.



Crack-ването на опърничавата

From: diki91@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club,

Как сте? Пиша ви, за да ви помоля за помощ. Не мога да си инсталирам GTA Vice City. С Windows 98 съм, GeForce 1&2. Преди от работата на баща ми я бяха качили с копиране на "crack"-а, но аз не знам как.

Препоръки от читателя: Защо не сложите двоен плакат? Някои хора не желаят да си късат от статиите (като мен, естествено).

И между другото, наистина корицата на брой 38 не е никак хубава.

Ами, това е от мен.

Ваш верен читател: Коки
29.XII. 2003

PS: Бъдете много здрави, умни, красиви, смели изследователи на игри и ни радвайте с "Format C:".

Reply:

Как се копира crack на пиратска игра? На този въпрос със сигурност хората от официалната техническа поддръжка няма да ти отговорят [сарказъм]. Че то и кой ли в нашата родина изобщо ползва пиратски игри? Все пак сме чували, че чалъмът е да се копира стартируемия файл (crack), сложен в поддиректория на диска, върху оригиналния стартируем файл на играта, в директорията, където е инсталирана. Така правели пиратите в поизостаналите от нас държави, където хората не са богати като нас - българите и не могат да си позволят да си купуват оригиналните игри [\сарказъм].

Относно плакатите - никога не сме карали читателите да си късат страниците от списанието - когато публикуваме плакати, винаги ги слагаме на отделна вложка. Причината в последния брой 39 плакатът да е едностранен е само, че не разполагахме с достатъчно добри графични материали за втори плакат, които да е достоен да си съперничи с този за Knights of the Old Republic. Подозираме, че това е резултат на умишлен саботаж от страна на член на нашата редакция, която е голям фен на играта и на Star Wars изобщо.

DVD без списание

From: Мартин Карачоров
To: pcclub@pcclub-bg.com

Из анкетата:
Направете издание само с DVD диск, без самото списание (може да е вътре в диска като PDF). Слагайте повече free games и такива, които не изискват интернет връзка.

Reply:

Обмислихме идеята ти за DVD без списание, но в крайна сметка решихме, че такъв продукт няма да е продаваем в нашите икономически условия. Според статистиката от анкетата в миналия брой, повечето хора ги интересуват статиите, а дискът е по-скоро приятна и желана екстра, но едва ли мнозина биха си го взели самостоятелно, без книжно списание.

По повод безплатните игри можем да те зарадваме - в този брой сме сложили около 700 мегабайта (един цял диск) безплатни игри - най-забележителни сред тях са Steel Panthers: World at War и Babylon 5: I Have Found Her. И двете не изискват интернет-връзка. По досегашните резултати от анкетата преценихме, че не само ти, а и мнозина други читатели си падат по безплатните игри, така че смятаме да продължаваме да им обръщаме внимание занапред.

Приятно е да те похвалят

From: Росен Стоянов
To: pcclub@pcclub-bg.com

Из анкетата:
Вие сте любимото ми списание. Какво бих искал да се промени в PC Club? Червеите на корицата от брой 38 и по-здравата опаковка на списанието едва ли са дошли от читатели. Няма аз да ви казвам как да правите списанието. Пълни сте с идеи - реализирайте ги, изненадвайте ни, а после ще коментираме. Засега сте супер - няма нужда от промяна, а от изненади, нали така!

Reply:
Винаги ни е приятно да получаваме такива писма. Колективно се изчервяваме и обещаваме за в бъдеще да сте стараем още повече. Скоро на страниците на списанието ще се появят и нови автори, които се надяваме да дадат свежи идеи, с които да ви изненадваме. Все пак, всякакви препоръки от ваша страна си остават добре дошли - както винаги!

Малко критика

From: Адриан Банчев
To: pcclub@pcclub-bg.com

Из анкетата:
Какво бих искал да се промени в PC Club?
1 - повече новини
2 - повече интернет адреси, свързани с игри
3 - повече конкретна информация, свързана с игрите - трикове, сорсове и т.н.
4 - страница за игрите за мобилни телефони

Reply:
Благодарим ти за добрите предложения - те са също толкова ценни за нас, колкото и похвалите от предишния читател. Основен приоритет за нас през новата 2004 година ще е подобряването на новинарската рубрика - както в списанието, така и на сайта. Съвсем скоро би трябвало да забележиш много положителни промени в нея, включително по-голямо количество новини. Ще направим и страница за игрите за мобилни телефони, защото явно те са интересни за мнозина от читателите ни. Другите ти предложения също си струва да бъдат обмислени.

Какво искат жените?

From: Александра Апостолова
To: pcclub@pcclub-bg.com

Из анкетата:
Какво бих желала да се промени в PC Club? Да има повече хумор в статиите, Format c: да е по-дълъг. Да се върне Hall of Fame. Елица Тодорова пак да пише.

Reply:
При настоящия обем на списанието не можем да си позволим да разширим любимата на мнозина рубрика Format c:. Ще се постараем обаче да слагаме повече шеги в текстовете си - естествено, това става най-добре, когато самата игра е доволно хумористична - като например Armed & Dangerous в настоящия брой. Колкото до Елица Тодорова - тя ни липсва и на нас като автор, но трите й деца, а и редакторските задължения към списанието просто не й оставят достатъчно свободно време, за да се изявява както преди.

Свежи идеи

From: Станимир Узунов
To: pcclub@pcclub-bg.com

Препоръчвам ви да сложите няколко нови рубрики, например:
1. "Читателска борса за обмен на игри"
2. "Ние препоръчваме" - как се инсталират и настройват някои от най-добрите програми на дисковете. Сравняване с подобни продукти и оценка
3. "Перо и мастило за геймъра" - читателят пише ревю или хинтове за дадена игра, дава препоръки на другите играчи за развитието на играта при различни ситуации, инвентар и т.н.
4. "Easter Eggs" - да се посмеем заедно
5. На дисковете може да слагате MP3-та с музиката на някои игри. Може и рубрика, в която геймърите да кажат от коя игра искат музика
6. Във всеки брой - представяне на един интернет сайт за игри - оценка и класация. Предлагам да започнем с Mr. Bill's Adventuryland, оттам линковете на геймърската коалиция са огромни
Предлагам да разпределите постоянни страници за всяка рубрика и жанр.

Reply:
Благодарим за добрите съвети. Ще ни трябват няколко месеца, за да ги храносмелим пълноценно, но ще се постараем да реализираме някои от тях. Мястото на "читателската борса" е по-скоро на интернет-сайта. Колкото до рубриката за авторски материали на читателите - пускали сме такива преди и ако нашите фенове пращат нови, смятаме да пускаме и за в бъдеще. С качването на MP3-та на дисковете има известни проблеми - властите у нас си мислят, че всичко, що е MP3 е незаконно да се разпространява. Имали сме в миналото забавяния заради няколко безобидни и съвсем безплатни MP3-та на диска и не бързаме да повторим този експеримент. Обмисляме сериозно идеите за разпределяне на страници за отделните рубрики и жанрове, а и другите ти предложения.

ВАЖНО!
НОВА СИСТЕМА ЗА ОЦЕНКИ В PC CLUB

От този месец решихме малко да променим системата за оценяване на игрите в списанието. Вечната дискусия дали дадена игра заслужава 8 или 9 според нас само поражда излишни емоции. Поради това от този месец игрите ще бъдат оценявани по петобална система. Това освен, че е по-прегледно има и друго предимство – веднага можете да се ориентирате какво точно качество има дадената игра. Ето и какво значат нашите оценки:

5 – Абсолютна класика! Трябва да се играе на всяка цена!

4 – Хит! Заглавие доста над средното ниво.

3 – Средна работа. Вижте играта, ако няма с какво друго да се занимавате в момента.

2 – Слаба игра. По-добре не си губете времето.

1 – Recycle.bin – Игрите от тази категория понякога си заслужават, защото са толкова трагични, че понякога дори са забавни със своята глупост.

STAR WARS Return of the King

Властелинът на Междузвездните Войни

Три пръстена за хътяните – краде под този небосвод,
и седем за туайлеките с опашки по главите,
да вземат девет хората със звездния живот,
един – за Лорда Ситски с черен изтребител,
в Звездата на Смъртта, където тегне мрак.
Единствен пръстен ги владее, единствен той ще ги открие,
Единствен вси ще ги сбере и в Тъмната Страна ще ги обвие
в Звездата на Смъртта, където тегне мрак.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

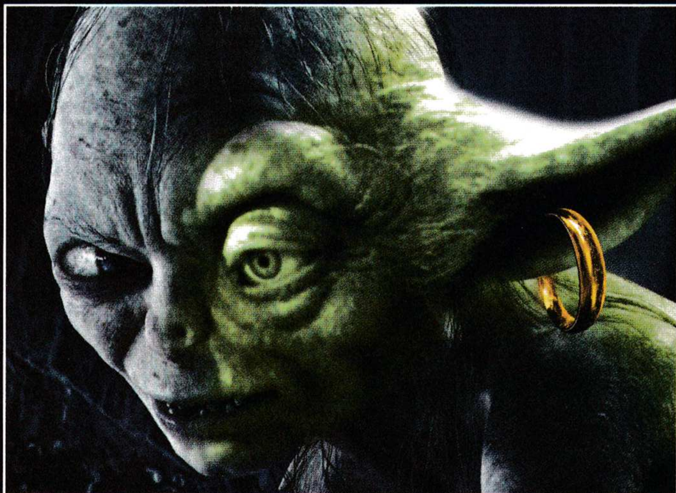
Ето, вече излезе третата, финална част на "Властелинът на пръстените", а догодина ще гледаме и последния от новите епизоди на Star Wars. Тъй като съм голям фен и на двата филма, ми е доста тъжно, че повече епизоди не се планират. Затова реших да направя нещо – напоследък из главата ми се върти идеята за съвместно продължение, с което с един куршум ще убием два заека. Все още не съм доизгладил детайлите, но е ясно, че действието ще се развива



Дарт Гандалф се учи да използва Силата на снимачната площадка на филма, продуциран и написан от Боян Спасов

Преди много време, в далечната-далечна Средна Земя,

където хобитът-джедай Фродо Скайуокър ще трябва да спасява галактиката от Тъмният Лорд-Император на Сит – Дарт Саурон. За да извърши това велико дело, той ще трябва да овладее Силата, напътстван от мъдрия стар магьосник Йода и учителя на джедаите Гандалф.



Учителят-джедай Йода е поредната самоличност на Ам-гъл.

Естествено, във филма ще участва и космическият скитник Оби-Арагорн, също джедай, който ще размаха светлинният меч Андурил, що бе строшен и изкован отново.

Елфите и джуджетата ще бъдат заменени от туайлеки и джаваси – вярвам, че Леголас и Гимли няма да се обидят заради това. Орките по изключение може и да запазим, но ще ги облечем в бели щурмови брони, ще ги въоръжим с термални детонатори и бластери, а ако остане време дори можем да ги обучим да казват "Roger, roger!". Най-хубавото е, че ще икономисаме пари от второстепенни злодеи, а именно

Саруман и граф Дуку,

тъй като и двете роли ще бъдат играни от Кристофър Лий. На Industrial Light and Magic пък ще разчитаме за създаването на дигиталния персонаж Джар-Джар Смеагол, както и за евентуалното електронно подмладяване на Харисън Форд, така че той да може да поеме ролята на Гондорския контрабандист Фарамир Соло. За главната женска роля ще трябва да избираме между Лив Тайлър (Арвен) и Натали Портман (Падме), но тъй като и двете са симпатични, предлагам по изключение в този филм да има две главни женски роли. Когато попретупаме кастинга, ще трябва да помислим и кой на кого да бъде баща/брат/сестра/любим, но смятам, че като цяло това няма да е най-трудната ни задача.

Както виждате, все още работя по сценария, но отсега съм решил, че кулминацията на цялата тази супер-суперпродукция ще е, когато Фродо Скайуокър хвърля Единствения Пръстен в охладителната тръба на Звездата на Смъртта. Финалът ще представлява голяма експлозия в най-добрите холувудски традиции. Няма да пропуснем дуелите със светлинни мечове, каменния трол, X-Wing изтребителите, масовките, Балрога, ранкора, Черните Конници и всичко друго, каквото ще зарадва феновете...

Както виждате, идеята си я бива. Съвсем скоро смятам да я предложа лично на Джордж Лукас и Стийв Джаксън, които несъмнено ще я одобрят и ще започнат веднага съвместна работа по нея. Аз самият смятам след това да се посветя на следващия си проект – Матрицата и Храмът на Обречените: Революции, приключенски киберпънк, където главен герой ще бъде прочутият археолог – Агент Индиана Смит.

Sony Ericsson в Мрежата

Всевъзможни чудесии за серията хитови телефони

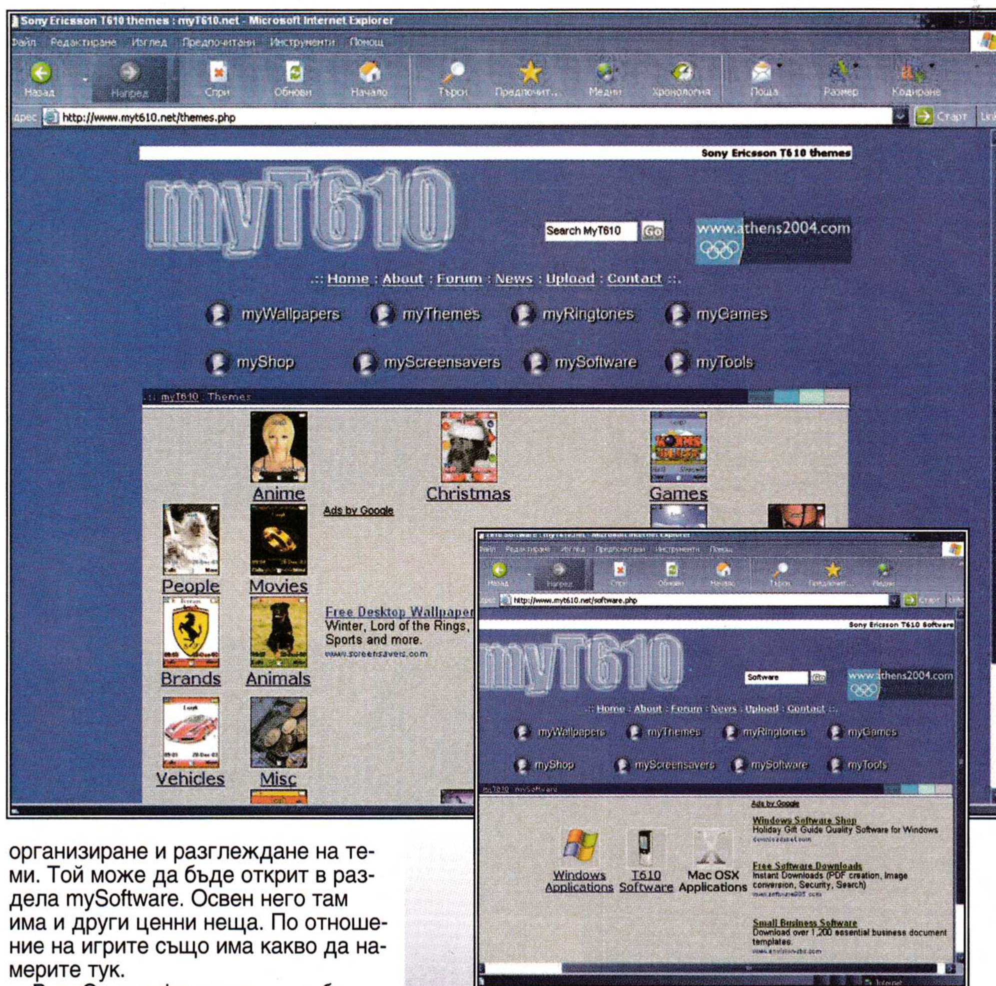
Мобилни комуникации и Интернет. Тези две понятия от известно време са неразривно свързани, но бъдещето тепърва ще разкрие огромно поле за развитие в тази област. Новата серия мобилни апарати на Sony Ericsson предлагат сега частица от това, което ни очаква утре...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Едно от големите събития на 2003 г. в пазара на мобилните телефони бе появата на новата серия апарати с марката Sony Ericsson. T610, по-късно Z600 и T630 продължиха добрата традиция и бързо се превърнаха в едни от най-продаваните телефони. Може би основната причина за това е невероятната гъвкавост и многофункционалност. Възможността за вкарване на Java игри и приложения, Mophun, сменяемите теми, използването на Midi файлове като мелодии, анимираните скрийнсейвъри и други подобни екстри се превърнаха в поле за изява на множество ентусиасти и привърженици на марката.

В момента в Мрежата е пълно с най-различни сайтове с всевъзможни чудесии за тези три модела телефони. Едно от най-популярните места, където може да попълните колекцията си за вашия телефон е гръцко начинание. Като се абстрахираме от някои изпълнения с леко патриотарски уклон, на адрес www.myt610.net можете да намерите сбирка от всевъзможни полезни добавки към някой от посочените три телефона.

Ако обичате да променяте екранните теми, тук има впечатляващо количество. Темите са подредени в няколко раздела, които в общи линии ориентират посетителя на сайта за какво става дума. Както при повечето фенски творения, така и тук има невероятно находчиви и качествени като изпълнение, но така също и сравнително посредствени и недоизпипани. За да решите по-лесно дали има смисъл да теглите темата, създателят на сайта е предложил кратко preview. Ако в PC-то си имате твърде много теми, горещо мога да ви препоръчам Theme Creator Pro. Този софтуер е невероятно полезен и ще ви свърши работа в няколко насоки – създаване, редактиране, организиране и разглеждане на теми. Той може да бъде открит в раздела mySoftware. Освен него там има и други ценни неща. По отношение на игрите също има какво да намерите тук.



В myGames феновете на мобилния гейминг със сигурност ще останат зарадвани от разнообразните Java игри. За съжаление

секцията с Mophun заглавия вече съдържа единствено дема

В предишния си вариант имаше някои цели игри, но поради настояване на SE, те бяха премахнати. Мелодиите също присъстват обилно в MyT610.net. Разбира се, тук ще намерите ringtones само в midi – формат, но техният брой е няколко хиляди. Хубавото е, че са подредени по жанрове, така че объркването да е минимално. Освен тях като помощно средство да вдъхнете малко индивидуалност на GSM-апарата има доста картинки, направени по размер съответстващ на дисплея на трите апарата и анимирани GIF-чета, които могат да се използват като Screensaver-и.

MyT610.net е задължителното място за всеки собственик на T610, Z600 и T630.

Освен през Web, всички поместени на сайта неща може да дръпнете и през WAP. За целта при всеки даунлоуд има съответни указания за теглене директно от мобилния телефон. Ако сте се сблъскали с някаква трудност при експлоатацията на SE-телефоните или имате някакви конкретни въпроси, може да направите това на форума, който е сравнително активен. Всичко изброено дотук е напълно безплатно, така че ако притежавате нещо интересно и желаете, можете съвсем спокойно да го изпратите и така да обогатите фонда от полезни добавки за телефоните с марка Sony Ericsson.

Властелинът на пръстените
Завръщането на краля

Може ли нещо да е перфектно, ако върви с уговорки?

■ New Line Cinema ■ www.lordoftherings.net ■ **Участват:** Илайджа Ууд, Шон Астин, Йън Макелън, Виго Мортенсен, Миранда Ото ■ **Режисьор:** Питър Джаксън ■ **Времетраене:** 201 мин.

"Най-великата трилогия", "Единствената трилогия, при която заключителната серия не разочарова", "Забравете Star Wars", "Забравете Матрицата", "перфектен филм", "недостижим филм", "зашеметяващ"... това са само част от цитатите, които могат да се прочетат в рецензиите на най-реномираните медии. Но наистина ли киноверсията на "Завръщането на краля" е толкова перфектна, или авторите предпочитат да си затворят очите за някои недостатъци, само защото трилогияга като цяло действително е много добра?

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Режисьорът Питър Джаксън и екипът му от сценаристи, художници и майстори по спецефекти прекарват седем години в правене на "Властелина". Седем години, през които буквално обръщат гръб на личния си живот и здравословния сън. Актьорите пък се печат под прожекторите и камерите около 18 поредни месеца за първоначалните базови снимки и по седмица всяка година за допълнителните сцени, които изпиляват острите ръбове на сюжета. Само за сравнение, снимките на повечето американски продукции рядко надхвърлят периода от три месеца. Единствено създателите на трилогията могат да отговорят на въпроса, дали този своего рода казармен живот си е струвал, но за киноманите отговорът е недвусмислен – разбира се. Първите две серии са сред най-касовите заглавия на всички времена. Те вдигнаха летвата за холивудската индустрия толкова високо, че само чувството на възхищение към смелостта и уменията на Питър Джаксън спират завистливите ръчички на колегите му режисьори да посегнат към карфичките и малката дундуреста вуду-кукла с чорлава коса и боси нозе.

"Завръщането на краля" е дълъг над три часа. Това си е доста време,



▲ Рохиримите се притичват на помощ на Гондор в последната битка за Средна земя.



◄ Виго Мортенсен се чуди и се мае защо се казва така филмът, след като героят му Арагорн не се появява през по-голямата част от времето.



▲ Шизофреничният Ам-гъл постепенно взема превес над по-добрата си страна Смийгъл.





Сцените с Мери (Доминик Монахан), подобно на тези с Арагорн, са кълцани докато е останало само носещото скеле.



Били Бойд (Пипин) можел да се държи и сериозно, което беше малко съмнително след първите две серии.

особено ако го гледате в евтино кино с ръбещи нежните части на тялото ви седалки. Няма да направя друг негативен коментар за продължителността, тъй като

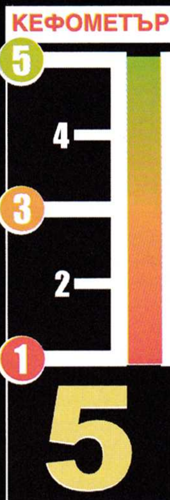
цялата история на заключителната серия е една кулминация,

която няма дори за миг да ви отегчи. Поне на мен видяното ми се стори даже малко, но за това ще отделя цял параграф в края на статията.

Фродо и Сам минават през нова поредица от изпитания преди да направят първите си крачки в Мордор и към планината, в която трябва да хвърлят Пръстена. Водачът им Ам-гъл използва всеки удобен момент, за да интригантства и раздели приятелите. Той усеща, че силата на Фродо отслабва и единствената му пречка пред Безценното е верният на господаря си Сам.

Другите двама хобити – Мери и Пипин – напускат скучната компания на Дървобрад и потеглят с рохиримите (неправилно наричани роханци понякога – бел. ред.). Пипин не устоява на желанието да задоволи вечното си любопитство и това го поставя в позиция на смъртна опасност. Гандалф го отвежда на сигурно място в столицата на Гондор, Минас Тирит, а Мери остава в Едорас.

Пътят на хобитите към Мордор води до стръмни стълби близо до Минас Моргул - ужасяващото леговище на назгулите и летящите им твари.



Арагорн, Гимли и Леголас потеглят по свой път, който трябва да доведе до победа във финалната битка за Средна земя.

В общи линии това се случва в първите минути на филма, след което следва непрестанен низ от

главозамайващ екшън, съспенс и драма

Който не е гледал предходните серии, едва ли ще вдене нещо, но това е личен проблем на тези зрители, а не на филма.

Като изключим новия персонаж Денетор (син на Ектелион, баща на Боромир и Фарамир, наместник на Гондор) няма други герои, които тепърва да хабят ценно време с обяснения какви са, откъде идват, на кой са син и какъв им е проблемът. Останалите лица са вече познати, с ясно място в историята и нещо повече – всичко, което правят, е съществено за цялостната фабула, а не само са изграждането на образите им. Например Пипин и Мери вече се занимават с важни дела, а не само с разсмиване на публиката и с яздене на орки.

Прогресът при сценария или може би интензитетът на сцените явно са въздействали положително на актьорите, защото в "Завръщането на краля" играта им е с класи над всичко видяно в предходните части. А доскоро смятах, че по-добро не може да бъде. След "Задругата" и "Кулите" ми беше трудно да взема насериозно Били Бойд като изпълнител, който може да прави нещо различно от смешки, но не съм бил прав. Шотландецът се справя забележително с палитрата от емоции, които трябва да изразява Пипин в новото си амплоа. Колегата му Доминик Монахан (Мери) със сигурност е понаучил за изразителността на очите от ветерана Йън Макелън и с тях компенсира малкото си реплики.

Дори на фона на изключително добрата игра от всички актьори, категорично се откроява изпълнението на Шон Астин – Сам.



Денетор, син на Ектелион, е сред най-драматичните фигури в историята.

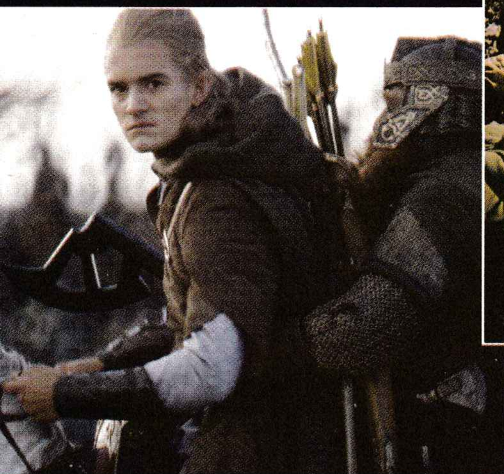








Сражението в Пеленорските полета действително е в пъти по-ефектно от битката за Шлемово усое.



В "Краля" Леголас се доказва като ултимативния воин, а Гимли ръси бисери на поразия.



Въпреки някои зловредни и пикантни слухове, Сам и Фродо са само приятели.

Ако трябва да посоча актьор, който изпъква пред останалите, това ще е Шон Астин (често неправилно наричан Остин, което го дразни). Ако при раздаването на оскарите е останала малко обективност, той трябва да получи поне номинация. Единственият проблем е, че е сложно да се определи дали Сам е вече водещ или още е поддържащ персонаж в "Краля". 33-годишният Астин износва с такава отдаденост и достоверност тежката роля, че буквално засенчва иначе стойностната игра на носителя на пръстена ИлайджаУуд (Фродо). Мисля, целенасочено търся... просто няма изпълнител, който да не е подбран успешно и да бъде като камъка, който обръща каруцата. Джордж Лукас и Джейк Лойд знаят за какво говоря.

И кадър по кадър да разглеждате филма, все е шедьовър

Такава визия и майсторска режисура може да има само начинаещ и амбициозен кинотворец или старо куче, което е претръпнало на всичко и търси начини да експериментира. Питър Джаксън е по малко и от двете, но трудно се вписва изцяло в установените холивудските категории. Безсмислено е да му се дават каквито и да е награди за работата по "Властелина", тъй като дори Оскар ще му е малко. Твърдя го отговорно, тъй като за всичките над двеста минути на "Краля" само една сцена ми заприлича на друга, която някога съм гледал. Става дума за атаката на мумакилите (или "олифантите", ако сте хобит), която смътно наподобява епизод от битката на ледената планета Хот в "Междузвездни войни". От друга страна, трябва да се постави въпросът кое е първо – яйцето или кокошката, SW или LOTR? Спор няма, първи е LOTR, Лукас сам казва, че е черпил идеи за космическата си сага от Толкин, така че дискусиите по тази тема са излишни.

На този етап няма друг режисьор, който да ме е карал да се чувствам сякаш гледам филм за първи път, да изстисква максималното от актьорите, така че да ми пука за техните герои като за истински. Да създава впечатлението, че историята на седмото изкуство се пише пред очите ми. Да се прозълзявам, когато финалните надписи се появят, тъй като внезапно се появява страхът, че

друг филм, правен с такава страст, може да не се появи никога

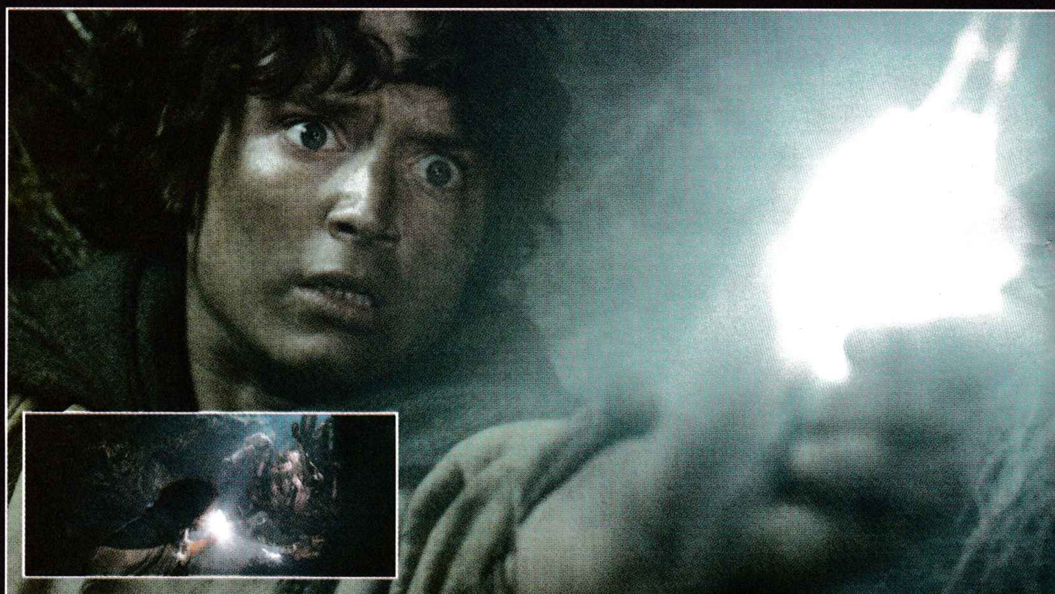
Поне не в този живот.

Както в първите две серии, така и в третата има моменти, които не ми харесват или смятам, че биха могли да бъдат представени с по-различен подход. Такива са битките в едър план, където действието е толкова хаотично и ъглите на сцените се редуват толкова бързо, че чак предизвикват световъртеж. Друг недостатък е заиграването с цветовете при постпродукцията, резултат от което е "посивяването" на излишно много от кадрите, но това се преглъща лесно. Десетина проблемни минути от такъв дълъг филм са нищо на фона на други скъпи продукции, при които по неписана традиция си струва само

последният половин час

Никога не съм предполагал, че един филм може да има три-четири финала, които да се допълват взаимно и в случая с трилогиите да не разочароват. Но и това доживях да видя! Питър Джаксън заснема няколко алтернативни завършека на "Завръщането на краля", обаче когато идва моментът да избере само един, не може да го направи. На не-

Страдащите от арахнофобия да не гледат тези картинки, а и филма, тъй като в тъмното дебне гигантски паяк!





Ролята на Лив Тайлър (Арвен) е малка, но за това пък съществена за историята на Арагорн.

го, монтажиста и сценаристите всичките им харесват и смело решават да ползват повечето от тях. Резултатът е двайсетина бавни минути след кулминацията, които несъмнено няма да допаднат на неангажирания с всички аспекти на историята зрител. Според мен обаче, този въздълъг своеобразен епилог е неизбежен. Когато гледате филм, разделен на три части с обща продължителност близо 9 часа, когато имате поне дузина обичани герои, когато са вплетени няколко успоредни сюжетни нишки, е чисто престъпление да не научите нищо повече за съдбата на оцелелите във финалната битка. Наистина, всичко можеше да започне и свърши с Пръстена, но нямаше да е редно. А и не сме ли безразлични вече към кратките празненства, които обикновено си устройват героите, само защото сценаристите ги е мързяло да се напънат за нещо оригинално? Нима искаме нов купон като онзи с мечетата в края на "Завръщането на джедаите"? Едва ли, онова си беше добре за 70-те на миналия век и нека си остане там! В архивите.



Еовин (Миранда Ото) е в основата на ефектен и героичен момент, с който ще бъде запомнена.



Сърцераздирателните моменти са направени с мярка, така че да не ви дотегнат.



Фарамир и неговият отряд в устрем към Осгилиат и сигурната си гибел.

За киноверсиите и разширените издания

Колкото по-малко знае човек, толкова е по-щастлив. Вярно си е. Ако ви кажа, че удълженото специално издание на "Краля" ще бъде близо 5 часа, което си е без малко два пъти повече от киноверсията, как ще се почувствате? Аз бях объркан.

А ако налея масло в огъня и добавя, че ще трябва да чакате до ноември, за да изгледате много съществени и интересни сцени с всеки от героите? Гадничко си е.

Винаги се старая да не бъда прекалено строг съдник преди да се поставя на мястото на този, когото критикувам, но цялата тази история с разширените издания хич не ми се нрави. Разбирам, че няма начин петчасов филм да се върти в киносалон, тъй като това би означавало две прожекции на ден, съответно по-малко приходи и евентуален фалит за разпространителя. Обаче пък и създателите на филми трябва да проумеят, че никой не иска да ходи на кино, за да гледа тричасова реклама на пълната петчасовата версия, която излиза чак година по-късно.

Достатъчно е да си пуснете официалния трейлър на "Краля" след като се върнете от прожекцията, за да забележите, че половината от кадрите в рекламата ги няма в уж целия филм. Ножицата така се е вихрила, че от сюжетната пътека на Арагорн е останала само голата основа. Има едно-две диалогчета, които топлят, но топлят като воалче, което покрива само срамотиите, за да не е пълна излагацията. Да се чуди човек защо филмът има такова име.

"Завръщането на краля" е невероятна творба, но как да намеря сили да я нарека перфектна като знам, че това, което съм гледал, е само върхът на айсберга? Добре, филмът е перфектен, но с много компромиси със съвестта ми и с уговорката, че не броим разширеното издание, с което вероятно ще дойде безспорното съвършенство. Понякога човек наистина е по-добре да не знае.



Гандалф бърза, за да подготви отбраната на Минас Тирит, известен още като Белия град.



Тази и безброй други качествени сцени, при това важни за историята, са хартисали за разширеното издание, което ще излезе чак към края на годината.

−	+
Плюсове:	
■ режисурата	
■ актьорската игра	
■ саундтракът	
■ ефектите	
■ сценарият	
Минуси:	
■ някои батални сцени	
■ изрязването на ключови сцени	
■ прекалено дълъг за кино	

Арагорн: Кажи ми, Гандалф, защо ти е толкова голям носът? Гандалф: За да надушвам проблемите отдалеко, момчето ми.

Равносметката

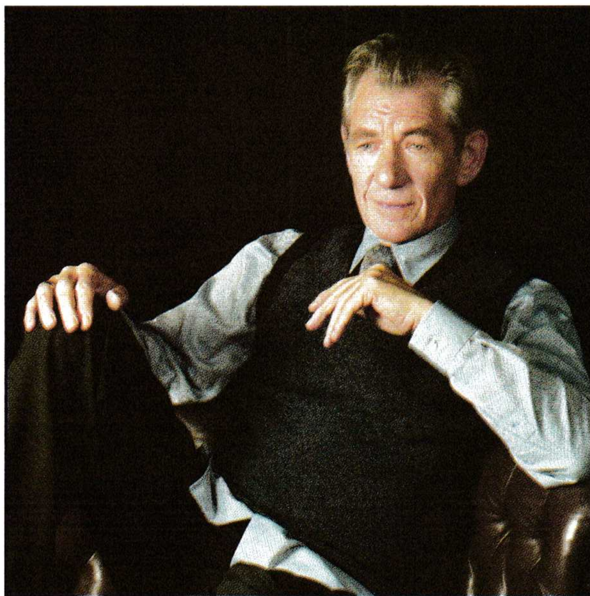
"Завръщането на краля" е една от онези редки продукции, при които можете да вдигате очакванията си безкрайно и няма опасност да бъдете разочаровани. В конкретния случай става дума и за успешна заключителна част на трилогия, която пък си е едно цяло чудо. Феномен, който по моите критерии се случва за първи път (най-много втори) в историята на киното.

Получавате интелигентна адаптация на комплексна книга, безупречна актьорска игра, първокласна музика от Хауърд Шор, още по-революционни спецефекти и драматични емоции каквито за тази година се очакват само от "Мъките на Христос" на Мел Гибсън. Като същински Пилат Понтийски ще си измия ръцете с популярното твърдение, че мненията не се делят на правилни и неправилни – те просто са си мнения. А моето е, че в никакъв случай не трябва да проспивате списването на новите страници от историята на киното! Яхвайте първия срещнат мумакил и се отправяйте към Минас Тирит... или както там се нарича вашето кино.



Film NEWS

Макелън готов за Хобитът



Макелън чака Питър Джаксън да свърши с "Кинг Конг", за да облече отново сивите одежди на Гандалф.

Сър Йън Макелън даде малко разяснения пред Ченъл 4 за ситуацията около евентуалния филм "Хобитът", който е предисторията на "Властелинът на пръстените".

Актьорът твърди, че "ситуацията е такава, че две компании притежават правата за разпространение, но когато проблемите бъдат решени, Питър (Джаксън) и аз ще седнем да го обсъдим. Както вече знаете, Питър планира да се заеме с продукцията".

Макелън няма търпение да бъде отново Гандалф Сивия, тъй като според него Гандалф Белия бил твърде скован и праволинеен.

Вероятното име на Карибски пирати 2

Колегите от Синескейп твърдят, че знаят работното заглавие на продължението на "Карибски пирати", което от своя страна дава идеи за това, какво ще се случва в историята.

Анонимен читател им се обадил и се представил като служител в печатница, където наскоро получили за производство първите постери на "КАРИБСКИ ПИРАТИ: СЪКРОВИЩАТА НА ИЗГУБЕНАТА БЕЗДНА".

Други анонимни източници твърдят, че заглавието действително ще е това и филмът ще разказва за първия пиратски кораб, плавал през Карибите и наречен "Бездна". Познатите ни герои вероятно щели да търсят този кораб и да го опазват от плячкосване.

Килиън Мърфи ще е злодей в Батман



Ролята на един от злодеите в новия филм за Батман е поверена на ирландеца Килиън Мърфи.

Звездата от "28 дни по-късно" и "Момичето с перлената обеца" Килиън Мърфи (28) се е вредил за роля в новия филм за Батман, съобщи интернет изданието на Варайъти.

Ирландецът е четвъртият известен актьор, който ще участва в продукцията. Първите обявени изпълнители бяха Крисчън Бейл (Батман), Майкъл Кейн (Алфред) и Кати Холмс като водещия женски персонаж.

Само като слух се носят вести, че и Виго Мортенсен е бил пазарен за един от злодеите, но за него няма официално потвърждение.

Сюжетът на филма се пази в пълна тайна, така че на този етап не е известно кои от всичките опоненти на човека-прилеп ще бъдат Мърфи и Мортенсен. Снимките започват до два месеца, а готовият нов Батман се чака по кината през 2005.

Седем филма си мерят спецефектите



"Господар и командир" е сред седемте претенденти за Оскар за специални ефекти.

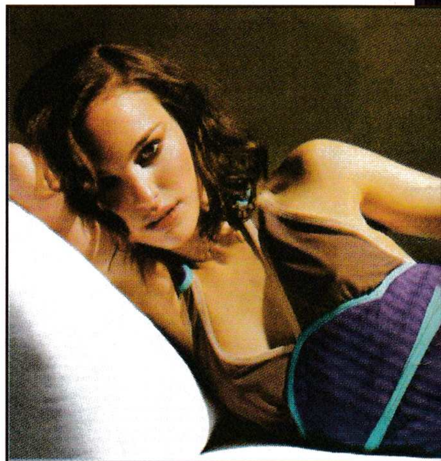
По 15-минутни клипове от седем филма е получила Академията по филмови изкуства, за да оцени специалните им ефекти. Продукциите са "Хълк" и "Питър Пан" на Universal, "Завръщането на краля" на New Line Cinema, "Господар и командир" и "X-MEN 2" на 20th Century Fox, "Карибски пирати" на Дисни и "Терминатор 3" на Warner Bros.

На номинация могат да се надяват само три от изброените, а на Оскар през вечерта на 29 февруари може да се надява само един.

Натали Портман се готви за Леон 2

Наскоро плъзнаха слухове, че Джет Ли вероятно ще участва в продължението на "Леон" – филмът на Люк Бесон с Жан Рено, Гари Олдман и невръстна версия на Натали Портман, по-известна като Амидала от Star Wars.

Портман казва в наскорошно интервю, че "Леон 2" може и да има, но не знае нищо за участие на Джет Ли. "Какво ще правя като завършим Епизод 3? Не знам. Честно да ви кажа, бих искала да си почина известно време. Да се помотая малко с приятели. След това ще работя с Люк Бесон по продължението на един филм, наречен "Леон", който направих, когато бях по-млада. Сценарият наистина е много добър и дори си заслужава да отложа ваканцията си заради него. Единственият проблем е, че трябва да потренирам усърдно, за да вляза във форма за ролята".



Изтощената след Star Wars Портман планира почивка.

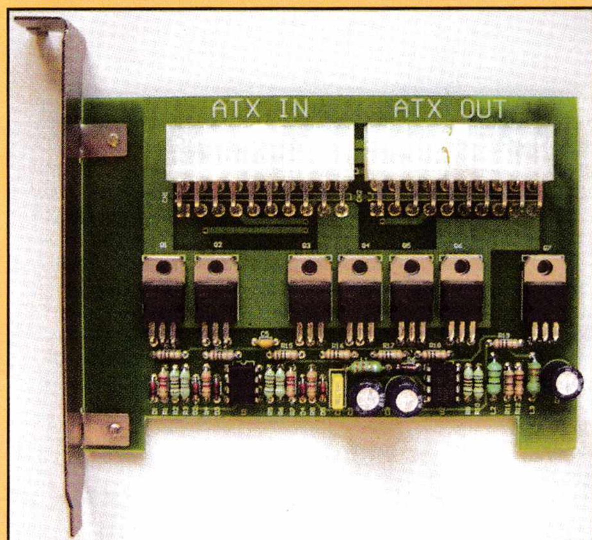
Портман (part deux)

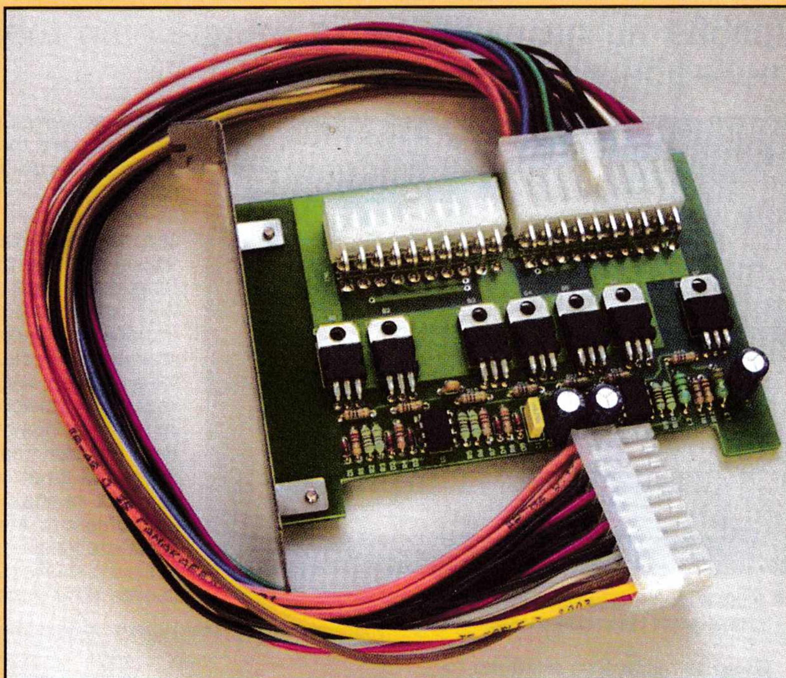
В интервю за MTV видимо въодушевената Натали Портман спомена, че ѝ пуснали да види ранна версия на дуел между Оби-Уан Кеноби и Анакин Скайуокър, в която още не били вкарани повечето от визуалните ефекти. "Гледах много готина битка между Юън Макгрегър и Хейдън Кристенсен", казва актрисата, "Жестока е!"

Тя отказа да се впусне в детайли за сцената, но разкри, че "двамата актьори я правят сами. Първоначално смятаха да ползват каскадьори, но накрая свършиха работата сами, тъй като бяха по-добри от каскадьорите. Невероятно е."

PSP-1

Защита за вашите компоненти





Имали ли сте проблеми със захранването на вашия компютър? Ако сте имали, и то не от онези безобидните, които просто правят машината нестабилна поради непостоянно напрежение, със сигурност знаете, че тези проблеми могат да струват скъпо. Подаването на високо напрежение, което често се получава при дефектиране на захранващия блок, е смъртоносно за нисковолтовата електроника в компютъра. Затова, като се има предвид рисковият фактор при евтините, масово разпространени захранвания, и цената на застрашените компоненти, определено си струва човек да се замисли за някакъв защита срещу този тип злополука.

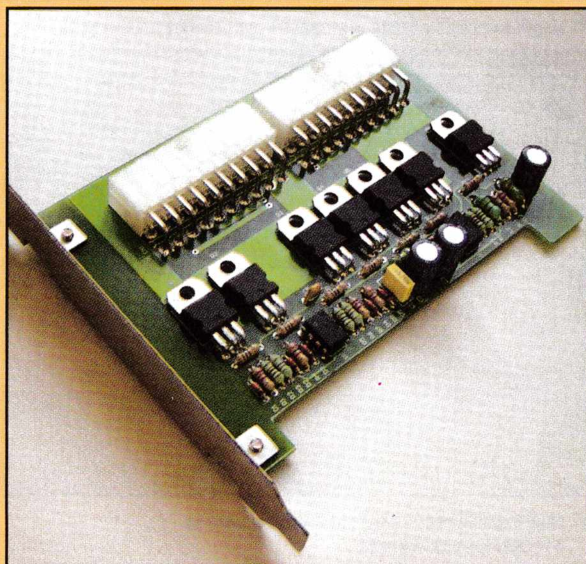
Георги Даскалов
g_daskalov@mail.bg

PSP-1

Първият възможен вариант е да се купи качествено марково захранване с доказана дълготрайност. С изключение на случаите, в които се сглобява нов компютър обаче, този вариант може да излезе малко финансово неизгоден поради наличието на вече закупен, по презумпция работещ и почти непродаваем захранващ блок. Отделно от това рисковете за компонентите при повреда (такива се случват дори и при най-марковите захранвания, макар и доста по-рядко. Често след намеса от страна на НЕК...) си остават. Вторият вариант е предметът на настоящата статия – контролерът PSP-1. Той е изцяло българска разработка и в момента, в който четете списанието би трябвало да се продава от фирма Stantek на цена от около $20. Контролерът, който се монтира в произволно гнездо за разширителна платка в кутията (без да влиза в съответния слот на дъното) на практика представлява surge protector, който предотвратява достигането на наднормени напрежения до дънната платка през куплунга на ATX захранването. Както споменах по-горе подобни "изпълнения" от страна на захранването могат да струват скъпо. На риск от изгаряне са изложени както дъното, така и всички компоненти, свързани към него – процесор, памет, видеокарта, твърди дискове, CD/DVD устройства и т.н. Ролята на PSP-1 е

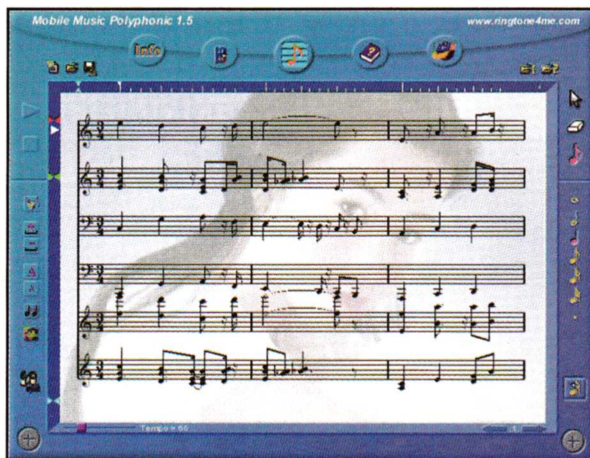
да пропуска до тези чувствителни компоненти единствено стандартните напрежения от 3.3V, 5V и 12V,

като по този начин потенциалните щети при токов удар или повреда в захранването се свеждат единствено до изгарянето на последното. По разбираеми причини нямахме възможност да изпробваме на практика ефективността на контролера, но поне се убедихме, че предоставеният ни от Stantek прототип на платката не влияе негативно върху качеството на подаваното напрежение, и съответно не пречи по никакъв начин на нормалната употреба на компютъра, включително при овърклок и при голямо натоварване с мощни процесор и видеокарта, няколко диска и всевъзможни други периферии. Инсталацията на контролера е безумно проста, а включеният в комплекта ATX кабел от платката към дъното е достатъчно дълъг дори и при монтиране на контролера на някой от най-долните слотове. Дори и в редките случаи, когато няма такива, платката би могла да се използва във "висящо" положение – както споменах, тя не се нуждае от включване в някой слот на дъното. Всичко това, както и относително ниската ѝ цена я правят подходящ следновогодишен подарък за всеки, който цени информацията и компонентите в компютъра си.



Софтуер за конвертиране и редактиране на мелодии за мобилни апарати

Трябва ли да плащаш за желанието твоят телефон да бъде различен?



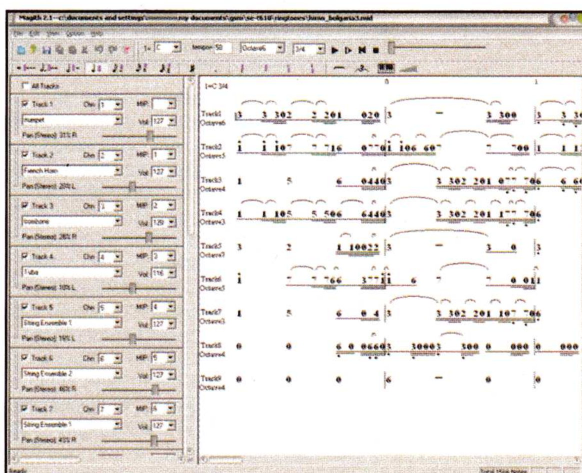
▲ Mobile Music Polyphonic позволява с лекота да конвертирате и редактирате мелодии.

Само за период от няколко години развитието на мобилните мрежи и предлаганите от тях услуги отбелязаха невероятно развитие. Напредъкът в тази област беше толкова бурен, че мобилният телефон се превърна от типичен аксесоар на богатите в удобна, полезна и което е най-важното, достъпна за широк кръг от хора услуга. Масовото разпространение и стремежът да се вкара доза индивидуалност в телефона отвориха нов пазар както за мобилните оператори, така и за музикалните издатели. Дали е нужно и редно да се плаща за мелодии е деликатен въпрос, но със съответните софтуерни продукти този проблем намира своето адекватно решение.

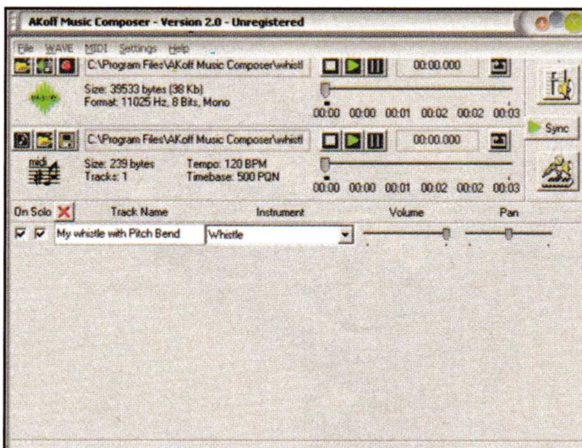
Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Съвременният GSM апарат е твърде различен от своите предшественици. Той е несравнимо по-малък, по-изпипан като дизайн и с невероятно повече възможности, като може би най-значимата от тях е възможността за придаване на индивидуален облик според желанието на притежателя му. Различното, индивидуалното в мобилния телефон започва с възможностите за смяна на панелите, преминава през разнообразните допълнителни аксесоари и неизбежно стига до картинките, скрийнсейвърите и мелодиите.

Проблемът с мелодиите е директно свързан и с производителя на съответния телефон. Като изключим някои марки с традиции в това отношение, възможностите за „качване" на нови мелодии са ограничени, а начините за това със сигурност биха затруднили редовия потребител. По принцип вариантите за подмяна на Ringtone са чрез връзка с PC, през WAP или чрез услугите, предлагани от мобилния оператор. Връзката с компютър се осъществява по три начина – кабел, инфрачервена комуникация или Bluetooth. Ако притежавате някой от по-новите апарати на Sony Ericsson или Siemens, няма да имате нужда от специален софтуер, тъй като те поддържат midi, така че единственото, което ви остава, е да изберете някои от вариантите за връзка с компютър и да прехвърлите съответната мелодия в телефона.



▲ Magith разполага с богати възможности при работата с мелодии за GSM.



▲ AKoff Music Composer позволява превръщането на wav-файлове в midi-формат.

По съвсем друг начин стои този въпрос, когато става дума за някои телефони лъскави и атрактивни като дизайн, но безкрайно орязани като възможности за връзка с други устройства. В повечето случаи те използват файлови формати, които са непознати за повечето потребители. Точно тук е мястото на различните софтуерни продукти за конвертиране на midi в съответните файлови формати използвани в мобилните апарати.

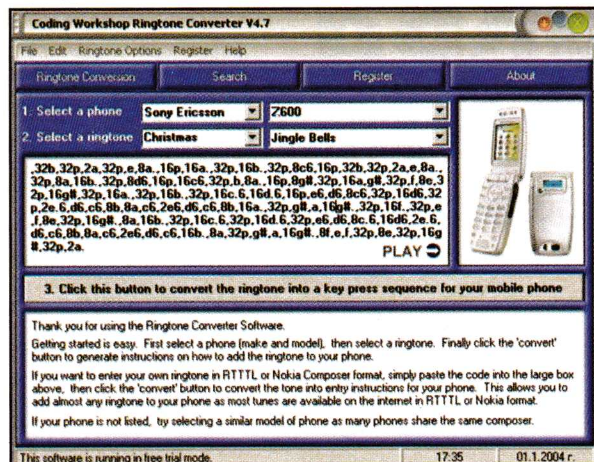
№1: AKoff Music Composer
версия: 2.0
производител: AKoff Sound Labs
сайт: www.akoff.com
размер на инсталационния файл: 255 KB

Софтуерът на AKoff Sound Labs е само едно от средствата, които дават отговор на въпроса, как, при условие че не разбираме нищо от музика, бихме могли да превърнем любимата си песен в Ringtone? Тази програма е в състояние да конвертира wav-файловете във midi. Конвертирам едва ли е най-точната дума с оглед на това, което върши Music Composer. Работата на този софтуер се състои в това да „разчете" мелодията и да я пресъздаде нота по нота. Ако трябва да се потърси аналогия, може би най-близките технологии от този тип са различните OCR и Speech-To-Text програми. Както се случва при тях, така и при AKoff Music Composer некоректното разпознаване е често срещано, така че не бива да храним особени надежди за крайните резултати. И все пак съществуват някои изисквания, които трябва да се спазват за по-добро постижение. Особени трудности предизвикват музикални композиции, които се отличават с голямо богатство на използваните инструменти, а така също и пеенето.

№2: PSM Player
версия: 3.80
производител: APO Soft
сайт: www.ne.jp/asahi/phs/phs/psm-player
размер на инсталационния файл: 225 KB

PSM Player е изключително малка като размер, но доста полезна, максимално опростена и за щастие напълно безплатна програма. С нейна помощ и без особени проблеми бихте могли да конвертирате midi-фай-

▼ Ringtone Converter поддържа колосално количество GSM апарати.



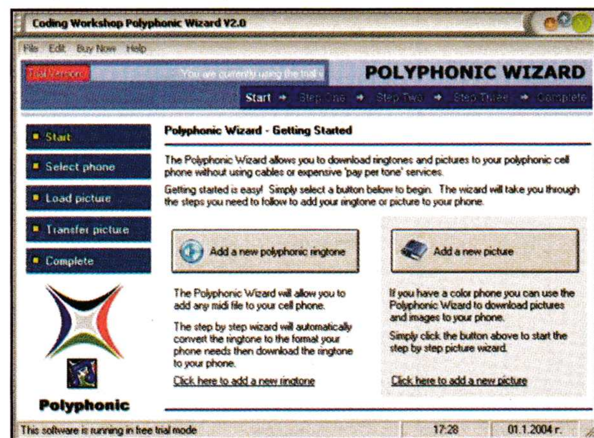
лове в някои от най-популярните формати, използвани от производителите на мобилни телефони. Сред поддържаните изходни формати могат да се споменат разнообразните вариации на feelsound (.dxm), imelody (.mld), au-PMD (.pmd) и SMAF (.mmf). Освен това PSM Player дава възможност за повишаване силата на звука и направата на необходимите корекции, ако се налагат. Възможни са някои трудности, свързани с източния произход на програмата. Не бива да се притеснявате от съобщенията на японски или странните файлови разширения, които ще се появяват при конвертирането. В крайна сметка нещата се получават съвсем точно.

№3: Coding Workshop Polyphonic Wizard
версия: 2.0.0
производител: The Coding Workshop
сайт: www.polyphonicwizard.com
размер на инсталационния файл: 4,2 MB

Както става ясно от името на продукта, в Coding Workshop всичко става стъпка по стъпка. Като цяло е достатъчно да знаете модела и производителя на вашия телефон, да имате на разположение любимото си парче, записано като midi и да натискате бутона, на който пише "NEXT". В новата версия на Polyphonic Wizard присъстват почти всички GSM апарати, така че няма нужда да сте наясно с каквито и да е технически подробности. Списъкът с телефоните се обновява всеки месец и актуалността е гарантирана. След като пригответе мелодията, има няколко варианта за нейното „вкарване" в телефона. Първият е чрез кабел, инфрачервена комуникация или Bluetooth, а вторият чрез WAP като Polyphonic Wizard ще ви помогне и в тази насока. За целта ще получите директен адрес, от който можете да изтеглите създадения Ringtone. Най-любопитното е, че този продукт дава възможност и за качване на картинки.

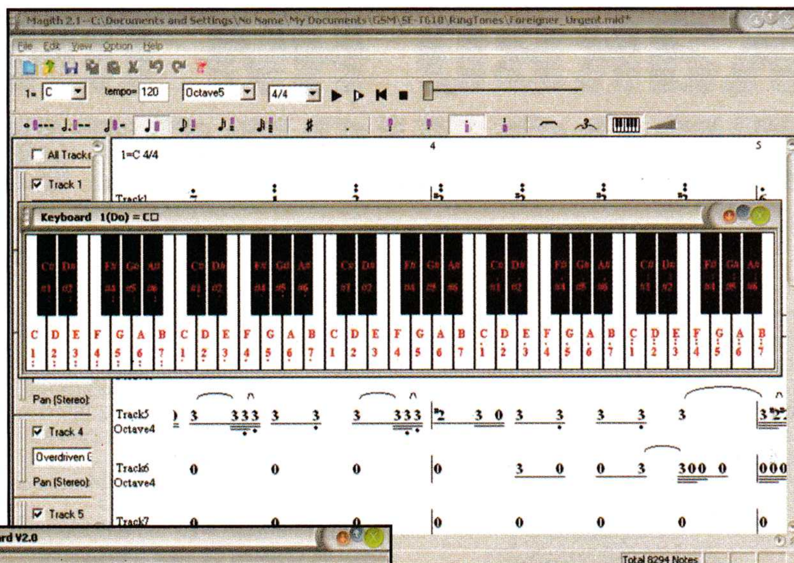
▲ Всички действия по придаването на индивидуален облик на вашия GSM се правят стъпка по стъпка.

▼ Polyphonic Wizard дава възможността за изпращане на мелодии и картинки от PC-то в телефона.



№4: Coding Workshop Ringtone Converter
версия: 4.7.0
производител: The Coding Workshop
сайт: www.codingworkshop.com/ringtones
размер на инсталационния файл: 5,87 MB

Ringtone Converter може да бъде използван независимо от вида и модела на телефона, който притежавате. Освен опциите, предлагани от Polyphonic Wizard, този продукт на Coding Workshop е чудесен помощник и за притежателите на по-стари модели, неподдържащи полифонични мелодии. Софтуерът поддържа така наречения RTTTL (Ring Tone Text Transfer Language). Този специфичен „език" позволява тоновете да бъдат описвани в рамките на универсален формат. По този начин Ringtone Converter-ът поддържа колосално количество модели GSM-апарати. Ако нямате идея откъде да се сдобиете с midi-та и RTTTL-мелодии, можете да се възползвате от вградената търсачка.



▲ За тези, които разбират от музика, виртуалното пиано" на Magith би могло да бъде от голяма полза.

№5: Mobile Music Polyphonic
версия: 1.5
производител: Ringtone2U Limited
сайт: www.ringtone4me.com
размер на инсталационния файл: 2,69 MB

От предложените програми Mobile Music Polyphonic се отличава с най-шарения, но също така прегледен и елементарен за усвояване интерфейс. Въпреки нестандартния си вид и сладникавите фонове с източни красавици, този продукт предлага наистина полезни неща за маниаците на тема мелодии за телефони. Програмата осигурява възможност за конвертиране от mp3 и midi към полифонични мелодии за телефон. Като изходен файлов формат е предложен единствено SMAF.

№6: Magith
версия: 2.1
производител: Commuent Software
сайт: www.2bhonest.com
размер на инсталационния файл: 675 KB

Преди да спрете своя избор на тази програма, трябва да знаете, че продуктът на Commuent Software не е от най-лесните за използване. Освен конверсията между файлове от различни типове, Magith дава богати варианти за редактиране на мелодиите, но преди да се възползвате от тях, е добре да знаете какво правите, тъй като музиката тук не се представя с познатия нотопис, а вместо това се използва система за записване на нотите с цифри. Поддържаните формати са: SP-MIDI, SMAF, RTTTL и iMelody.

Какво ни очаква през новата година?

Преглед на плановете на основните производители на хардуер

След ползотворната за някои и губещата за други 2003 г. е време да обърнем погледи към това, което са ни подготвили някои от най-големите компании в IT индустрията за новата година. Макар и неокончателни, тези планове на производителите разкриват някои основни насоки за развитие.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Първо, масово в системните и графични чипсети се прилага поддръжка на PCI Express (с която технология вече ви запознахме с предишните броеве на списанието). Второ, AMD ще наблегнат на утвърждаването на 64-битовите си процесори в различните им варианти като универсално решение за почти всички нужди. При подобна масова кампания софтуерните компании би трябвало да ускорят разработката на 64-битови приложения, което само може да ни радва. Трето, на пазара за графични карти се очертава продължение на лютата битка между двата основни конкурента – ATI и NVIDIA, и макар че няма много информация за mid и low-end решенията на канадците е повече от сигурно, че те ще се опитат да се установят като лидери на пазара (при това не само на видеокарти). Но да не губим повече време и да погледнем за какво става въпрос.

Intel

Q1:

– Intel Pentium 4 with SSE3 (Prescott): Наследникът на Northwood ядрото, Prescott, който ще се прави по 0.09-микронна технология се очаква да се появи на бял свят на 2 февруари. Ще има варианти с тактова честота 2.8, 3.0, 3.2 and 3.4 GHz, които ще работят с 800 MHz шина. Подобренията в новото ядро включват по-голям 1MB L2 и 1KB L1 кеш, разширени инструкции под формата на SSE3 и подобрен HyperThreading и т.н. Това ядро се очаква да достигне 5 GHz с 800 мегахерцовата шина и да ги надскочи при преминаването към 1066 мегахерцова такава.

– Intel Pentium 4 with SSE3 (Prescott): Чип без поддръжката на HyperThreading и с честота 2.8GHz се очаква да бъде пуснат на 2-ри Февруари.

– Intel Pentium 4 3.4GHz: Очаква се на 2 февруари.

– Intel Pentium 4 Extreme Edition 3.4GHz: Очаква се на 2 февруари.

– Intel Pentium-M (Dothan): Мобилни чипове с честоти 1.6, 1.7 & 1.8GHz се очакват след 16 февруари. Dothan ядрото е 0.09-микронният наследник на Banias. Основните му характеристики са използването на 400MHz шина и 2MB L2 кеш.

– Intel Celeron-M 1.4 GHz: Новият мобилен Celeron се очаква до края на първото тримесечие.

– Intel Mobile Prescott: Мобилният вариант на Prescott се очаква до края на първото тримесечие с честоти от 2.8, 3.06 и 3.2GHz.

– Intel Xeon MP (Gallatin-4M): Новият Xeon MP с Gallatin-4M ядрото се очаква до края на първото тримесечие с честота 3GHz и 4Mb L2 кеш.

– Intel Xeon MP (Gallatin): До края на тримесечието се очакват и 2.2 и 2.7 GHz версии на Xeon MP с Gallatin ядрото. Те ще имат по 2MB L2 кеш.

-Intel Xeon (Prestonia): През същия период се очаква и 3.2-гигахерцова версия на Xeon с Prestonia ядро.

Q2:

– Intel Celeron със SSE3 (Prescott): очаква се през второто тримесечие с честоти 2.53, 2.66, 2.8 и 3.06GHz при 533MHz шина. Ще бъдат налице 512KB L2 кеш и поддръжка на SSE3.

– Intel Grantsdale чипсет: Новият чипсет за Prescott и Tejas процесорите също се очаква до края на второто тримесечие, осигурявайки поддръжка на DDR 333/400 и DDR-II 400/533 памети, изцяло променено графично ядро и поддръжка на PCI Express и Serial ATA чрез ICH6 южен мост. Grantsdale ще поддържа и Socket 775.

– Intel Alderwood чипсет: Alderwood, който се явява наследник на i875 Canterwood чипсета, ще представлява performance-версия на Grantsdale.

– Intel ICH6 южен мост: Наследникът на ICH5 ще включва поддръжка на PCI Express и Serial ATA и вероятно ще се появи през април.

– Intel Prescott 3.2 – 3.6GHz: Нови варианти на Prescott, използващи Socket 775, се очакват до края на второто тримесечие.

– Intel Mobile Prescott: 3.46-гигахерцова версия на чипа се очаква през същия период.

– Intel Mobile Celeron (Prescott): Мобилната версия на настолния Celeron с Prescott ядро се очаква при стартова честота 3.06GHz и 256KB L2 кеш.

– Intel Xeon 3.2GHz (Nocona): Nocona ядрото представлява сървърна модификация на Prescott, която се очаква да използва 800MHz FSB, 1MB L2 кеш и поддръжка на HyperThreading 2 технологията.

Q3:

– Intel Mobile Prescott: Нова, 3.73-гигахерцова версия на чипа се очаква до края на третото тримесечие.

– Intel Madison 9M: Новият IA-64 чип на Intel се очаква при стартова честота от 1.5GHz и вградени 9MB L3 кеш.

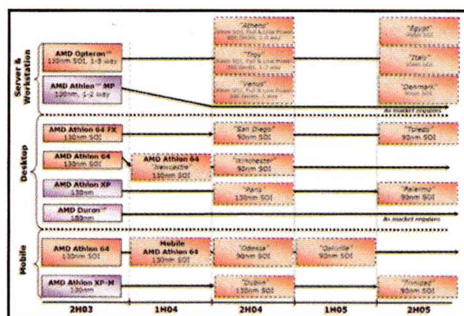
– Intel Fanwood: Още един IA-64 процесор се очаква през този период. Fanwood ще бъде предназначен единствено за двупроцесорни конфигурации и ще работи при 1.5GHz.

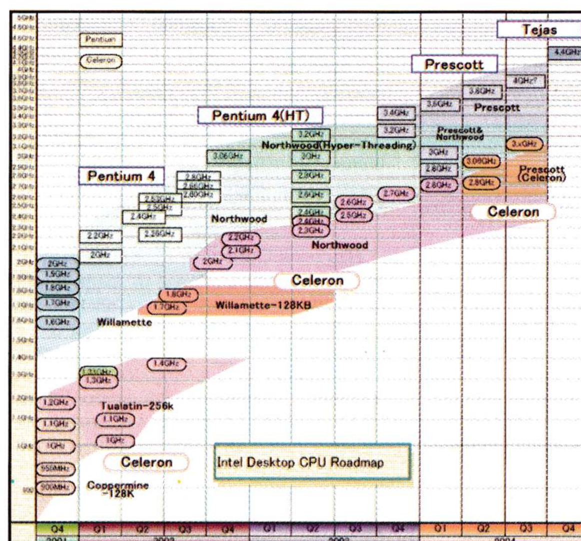
Q4:

– Intel Tejas: Tejas ще представлява наследник на Prescott, ще се произвежда по 0.09-микронна технология и ще използва новия Socket 775. Подобренията в ядрото ще включват усъвършенстван HyperThreading, допълнителни мултимедийни инструкции, и малко по-голям 24KB L1 кеш. Първоначално Tejas ще работи при 3.6 GHz тактова честота и 800MHz шина, но за в бъдеще се очаква тези цифри да нараснат съответно до 9.2GHz честота и 1066 MHz шина.

– Intel Copper River чипсет: Очаква се до края на третото тримесечие.

– Intel Alviso-GM чипсет: Този чипсет за Dothan ще наследи i855GME и ще предостави поддръжка на DDR-II и PCI Express.





AMD

Q2:

– AMD Athlon 64 (Newcastle): Чиповете с това ядро ще се произвеждат по 0.13-микронна технология и ще предлагат 512KB L2 кеш. Ще се произвеждат два варианта – 754-пинов и 939-пинов, които съответно ще имат едно– и двуканален контролер за паметта.

Q3/Q4:

– AMD Athlon (Winchester): Winchester ядрото ще представлява естествената еволюция на Newcastle към 0.09-микронна производствена технология.

– AMD Opteron (Athens): Този процесор ще се произвежда по 0.09-микронна технология и ще наследи Sledgehammer, използвайки 1MB L2 кеш.

– AMD Athlon 64 (San Diego): Прекият наследник на Clawhammer ще съдържа 1MB L2 кеш и ще се произвежда по 0.09-микронна технология.

– AMD Athlon 64 (Victoria): Victoria ще представлява "орязан" вариант на San Diego, като L2 кешът ще бъде намален на 256KB.

– AMD Paris: Paris ядрото ще представлява силно окастрена версия на Clawhammer, произвеждана по 0.13-микронна технология, лишена от 64-битови възможности и с 256KB L2 кеш.

– AMD Mobile Athlon 64 (Odessa): Наследникът на Mobile Clawhammer ще включва 1MB L2 кеш и също ще бъде произвеждан по 0.09-микронна технология.

– AMD Dublin: Този мобилен процесор ще представлява заместника на Athlon XP-M и ще се прави по 0.13-микронна технология.

NVIDIA

Q1:

– NVIDIA NV40: Дългоочакваният наследник на GeForce FX 5900 (NV35) би трябвало да се появи до края на март, като според досегашната информация ще се произвежда по 0.13-микронна технология, ще има DX 9.1 поддръжка и ще работи приблизително двойно по-бързо от NV35.

– NVIDIA Crush 3GIO/K8-04/G3: Три чипсета за Athlon 64 с не особено ясни спецификации. Сигурна е единствено поддръжката на PCI Express.

Q2:

– NVIDIA NV41: Този чип ще представлява наследник на NV36 и ще бъде насочен към средния сегмент на пазара. Ще поддържа PCI Express.

– NVIDIA NV43: Този чип ще замести N34 и ще се произвежда по 0.11-микронна технология.

– NVIDIA NV42: Този чип ще се произвежда по 0.13-микронна технология и ще представлява малко по-бавна версия на NV43.

Q4:

– NVIDIA NV45: Края на 2004-та е оптимистичната прогноза за появата на този чип, за който за сега се знае твърде малко.

ATI

Q1:

– ATI Radeon IGP чипсет от следващо поколение: Следващите опити на ATI да се превърне в конкуренция на NVIDIA на пазара за системни чипсети ще използват R300 графичното ядро и по всяка вероятност ще бъдат обявени до края на първото тримесечие.

– ATI R420: Високопроизводителен чип от следващо поколение, който ще представлява пряка конкуренция на NV40. Също като него, чипът на ATI ще поддържа DX 9.1 и се очертава да бъде около 2 пъти по-бърз от предшественика си, Radeon 9800.

– ATI R423: PCI Express вариант на R420.

– ATI RV420: Ценово-ориентиран чип, орязан вариант на R420.

Q2:

– ATI RS400 чипсет: Този чипсет на канадската компания ще бъде предназначен за Prescott процесорите и ще предоставя съвместимост с 800/1066MHz шина и PCI Express.

– ATI RS/RX380(480): Този чипсет ще е предназначен за Athlon 64 и ще съдържа DX 9.1-съвместимо видео. Вариантът с обозначение 480 ще е съвместим и с PCI Express.

Q4:

– ATI R500: Засега не се знае почти нищо за този чип, според слуховете ще представлява силно усъвършенствана версия на R420, поддържаща DX 10.

Hardware news

Intel разработват x86-64 чип?



Електронното издание Investor's Business Daily наскоро публикува материал, в който са цитирани изявленията на PR-агенти на Intel, според които компанията има работещ прототип на процесор с x86-64 архитектура, който може да влезе в продажба при желание от страна на потребителите. Тези изявления предизвикаха голямо оживление в IT средите, тъй като до момента Intel яростно се бореха да лансират на пазара своята собствена 64-битова архитектура. x86-64 е разработка на AMD и до момента никой не искаше да повярва на съмнителните слухове за x86-64 процесор на Intel, които се появяваха от време на време. Този път обаче информацията е съвсем официална, и изглежда също така – достоверна. В това има логика, тъй като относително евтините x86-64 чипове на AMD бавно, но сигурно навлизат на пазара, докато скъпите Itanium-и на Intel едва успяват да се впишат в статистиката за пазарните дялове. Съответно в най-скоро време разработчиците на софтуер ще видят перспективата в писането на съвместими с архитектурата на AMD програми, и Intel само биха загубили, ако не пуснат съвместими с въпросния нов софтуер процесори. Най-любопитното в случая със статията в IBD е, че след публикуването ѝ, официални представители на Intel се скъсаха да опровергават думите на колегите си, под предлога, че били цитирани неправилно и нямало такова нещо. Дали е така? Ще видим...

Добри перспективи за XGI



Тайванската компания, чиито графични чипове от серията Volari ви представихме в предишния брой, изглежда е на път да отбележи значими търговски успехи, изразяващи се в сключване на споразумения за производството на видеокарти с някои от най-влиятелните компании в този сектор. Слуховете описват едни доста дружески отношения на XGI с фирми като Chaintech, Abit и Asus, които определено биха могли да им помогнат да популяризират продуктите си чрез добре устроената си разпространителска мрежа из Азия, Европа, и САЩ.

Единствено запазването на добрите отношения с NVIDIA би могло да попречи на въпросните компании да си сътрудничат с XGI, но пък примерно Chaintech вече са правили и продавали карти с чипове SiS Xabre, така че отношенията им с ръководството на XGI (които дефакто са старият графичен отдел на SiS) са достатъчно добри, за да стане работата. Има информация, че и другите производители имат намерения да разширят продуктовата си гама с нови ATI и XGI-базирани видеокарти, така че в близките месеци пред XGI ще се открият доста добри перспективи за развитие. Това се потвърждава и от направените изявления на зам. директора на отдел "Продажби" в компанията, според които през новата 2004 г. продажбите на чипове ще нараснат 20-кратно, и ще достигнат 4-5 милиона единици, при това с едва 10-процентен дял за мобилните продукти.

Seagate пуска в продажба 200-гигабайтови дискове



Макар и този капацитет да не е нещо рекордно, това е добро постижение на компанията, която напоследък поизостана в гонката за максимален капацитет, и докато останалите фирми предлагаха дискове с капацитет от порядъка на 250GB (които дори присъстват в ценовите листи на нашите фирми), Seagate предлагаха скромните 160 GB максимален капацитет. Новите дискове Barracuda 7200.7 с капацитет 200 GB (две плочи по 100 GB) може и да не поставят рекорд при ATA дисковете, но определено измъкват компанията

от неудобното положение. Както винаги, новите дискове на Seagate се отличават със суперниско ниво на шума и бърза работа, като за последното в случая спомага и технологията NCQ, която преподрежда заредените в буфера на устройството команди за четене и запис така, че да се минимизира загубата на производителност от излишни "разходки" на главите по плочите. Тази технология обаче работи само при Serial-ATA варианта на устройствата.

Maxtor пуска performance-драйвер за дисковете си

Maxtor

Целта на новопоявилия се драйвер за дисковете на Maxtor е да увеличи ефективната производителност на дисковата подсистема, като "интелегентно" кешира в системната памет данните преди да са прочетени или записани на харддиска. Според Maxtor тази техника повишава бързодействието на дисковете им с до 60%, в зависимост от ситуацията и използваното приложение. Недостатък, който ми попречи да изпробвам драйвера, е липсата на поддръжка за RAID масиви. Въпреки това любопитните могат да го намерят на сайта на Maxtor.

GeForce FX 5900 Ultra = Pentium 4 10 GHz?

Това наглед нелепо твърдение принадлежи на учени от станфордския университет, които наскоро обявиха своя проект BrookGPU, който цели да предостави на програмистите възможността да използват мощта на съвременните GPU-та за изпълняване на не-графичен софтуер.

Според наличната информация въпросният GeForce FX 5900 Ultra постига производителност от 20 GFLOPS при изпълнение на shader програма, което като изчислителна мощ приблизително се равнява на 10-гигахерцов процесор Pentium 4.

Съчетано с несравнимо по-бързата в сравнение със системната такава памет на видеокартите, това означава, че във почти всеки съвременен компютър има доста повече мощ, отколкото предполагат обикновените потребители, която обаче се прахосва единствено за игри и други 3D-приложения (не че има лошо в тях, де...:)).

В случай че се интересувате от програмиране и идеята да направите нещо по-нетрадиционно с мощността на графичния си контролер ви се струва интригуваща, ви съветвам да посетите сайта на проекта: http://brook.sf.net/

Колко горещи ще са бъдещите чипове на Intel и AMD?

AMD

Ако може да се съди по наскоро появила се информация относно изискванията на процесорите към дънните платки – много. Според изискванията на AMDI дъната за новите 64-битови чипове на компанията, базирани на Socket 939, трябва да бъдат способни да захранват процесорите с 80А ток, при която консумация чиповете ще отделят 105 W топлинна енергия. Митът за традиционно студените процесори на Intel също ще бъде развенчан от чиповете с Prescott ядро, работещи на 3.6GHz – те ще отделят 103W топлина. Със сигурност при вида на тези цифри производителите на охладители потриват ръце, но аз лично не съм във възторг от идеята производителите на процесори да ми налагат нуждата от мощни и съответно шумни охладители, както и от това процесорът ми да грее като за световно дори и при стандартни честоти.

Страницата подготви
Георги Даскалов

Какво има на българския IT пазар?

ПРОЦЕСОРИ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $11

■ **Celeron 366 MHz**

■ **Описание:**
Ветеранът при овърклокърските процесори все още може да се намери на пазара, въпреки че не може да предложи конкурентна на по-модерните чипове производителност.

НАЙ-СКЪП — Цена - $484

■ **Intel Pentium 4 3.2 GHz (800 MHz FSB)**

■ **Описание:**
Най-новият и най-бърз процесор за домашна употреба на Intel вече се предлага и от българските фирми, осигурявайки върхова производителност срещу високата си цена.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - N/A

НЯМА

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $58

■ **Athlon XP (Thoroughbred) 1800+**

■ **Описание:**
Този процесор може да се овърклоква до 2GHz и повече, което го прави перфектната сделка за всеки, търсещ максималната производителност за парите си.

ДЪННИ ПЛАТКИ

НАЙ-ЕВТИНА — Цена - $30

■ **Elitegroup K7S5A Pro (Socket A)**

■ **Описание:**
Тази платка на Elitegroup продължава да държи първенството по ниска цена, макар че вече и PC Chips предлагат много евтини решения за закъсалите с финансите.

НАЙ-СКЪПА — Цена - $245

■ **Asus P4C800 - E Deluxe (Socket 478)**

■ **Описание:**
Това дъно на Asus предлага върхова производителност на почитателите на Intel базирани системи и в комбинация с P4 3.2GHz би представлявало добра основа за едно PC - мечта.

НОВА НА ПАЗАРА — Цена - N/A

НЯМА

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $103

■ **EPOX 8RDA3+ (Socket A)**

■ **Описание:**
Тази базирана на nForce 2 дънна платка предлага отлични възможности и някои полезни екстри за всеки ентусиаст, при това на доста изгодна цена.

ВИДЕОКАРТИ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $30

■ **NVIDIA GeForce2 MX400 (32MB)**

■ **Описание:**
Цената говори за качеството на картата - тя е адски бавна по съвременните стандарти, но поне изкарва образ. Отново само за най-закъсалите.

НАЙ-СКЪП — Цена - $523

■ **Asus A9800XT/TVD (256MB)**

■ **Описание:**
Тази Radeon 9800 XT - базирана карта предлага върхова производителност и огромно количество памет, но на доста висока цена.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - N/A

НЯМА

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $196

■ **Asus A9600XT/TVD (128MB)**

■ **Описание:**
Малко високата за обикновения потребител цена на тази Radeon 9600XT-базирана карта е оправдана от отличната производителност и подсигурената съвместимост при бъдещите заглавия.

ТВЪРДИ ДИСКОВЕ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $53

■ **Seagate U Series X 20GB**

■ **Описание:**
Най-евтиният диск на пазара предлага скромен обем на скромна цена.

НАЙ-СКЪП — Цена - $302

■ **Western Digital 74GB SerialATA 10000rpm 8192KB кеш**

■ **Описание:**
Най-скъпият диск за "нормална" употреба предлага отлична производителност за хората, способни да си го купят, и да търпят шума от 10K rpm диск след това.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - N/A

■ **250GB Parallel/Serial ATA дискове от Maxtor/Hitachi**

■ **Описание:**
Текущите рекордьори по обем сред ATA устройствата вече са и на нашия пазар за най-лакомите за място потребители.

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $114

■ **Seagate Barracuda 7200.7+ 120GB (Serial ATA)**

■ **Описание:**
Този диск показва добри резултати при невероятно ниски нива на шума, голям обем и привлекателна цена.

Hitman III: Contracts



трейлър

XIII



редактор

Breed



демо



ДИСК 1

ДЕМО ИГРИ

Action Solitaire 1.0	Пасианс
Wildsnake Pinball Christmas Tree	Флипер

ЦЕЛИ ИГРИ

Steel Panthers: World At War	Стратегия
Cube	FPS
Silver Knights	Екшън
Babylon 5: I have Found Her	Екшън
3D Breakout	Arcanoid
Chicken Farm	Екшън
Highway Pursuit	Колички
Liero AI	Екшън
Northpole Showdown	Екшън

WinAMP 5.1



софтуер



ДИСК 2

MODs

Half-Life: Assault on Rosewell	MOD за Half-Life
Half-Life: HalfQuake	MOD за Half-Life
Half-Life: HalfQuake 1.11 Patch	
UT: Spatial Fear	MOD за UT
Half-Life: Intolerable Threat	MOD за Half-Life

ПРОГРАМИ

ACDSee Powerpack 6.0.2	Пакет за гледане и обработка на картинки
Ace Utilities	Tweak Tools
CD Mage 1.01.5	Ремонтира CD Images
CloneDVD 2.1	Презапис на DVD
DCC++3.05	P2P клиент
DVD X Player	DVD Player
GameGain 1.12	Оптимизация на PC-то за игри
Nero 6.3.0.2	Програма за запис на CD/DVD
Nero Vision Express 2.1	Програма за запис на видео
NeroMIX 1.4	Аудио пакет към Nero
WinAMP 5.1	Media Player
WS FTP LE 6.0	FTP програма

Бонус ДЕМО

Breed	FPS

ГАЛЕРИЯ

- Hitman Contracts
- Legacy of Kain: Defiance
- Far Cry
- Lord of the Rings Screensaver

АКТУАЛИЗАЦИИ

ATI Catalyst 3.1 WinALL	Най-нови драйвери на ATI
Nvidia Forceware 53.03 WinALL	Най-нови драйвери на Nvidia
WarCraft III: TFT 1.13	Patch за TFT с бонус кампания!
Quake II: Pax Imperia	MOD за Quake II
XIII Map Editor	Редактор на нива за XIII
Jedi Academy Maps	Бонус карти за Jedi Academy